平成25年12月27日発行·発売(偶数月30日発行·発売)
第15巻 第1号 通巻161号

ARCADIA

enterbrain

特別付録『戦国大戦 −1590 葵 関八州に起つ−』アイテムコード

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE

アーケードゲーム情報専門誌

アルカディア 2014年 2月号

No.161 特別定価1,380yen



そこが知りたかった! 勝ちにつながる必見テクニック!!

特別付録
旗印&大判のアイテムコード!
『戦国大戦 −1590 葵 関八州に起つ−』アイテムコード

ゲーム内通貨「大判120枚」+ぷちキャラ旗印「ぷちじょーうん」&「ぷちどうせつ」

29ページ徹底特集!

巻頭特集1

●アルカディア"LoVっ娘"が『LoVⅢ』の魅力を語る!

LORD of VERMILION Ⅲ チームストラテジー養成講座

●徹底勝利を狙う立ち回り? 勝ちを得る技術を伝授!
FAQ ～チームストラテジー～ ～戦闘スキルアップ～

●女子プレイヤー企画緊急始動!
おとめろぶ

●ライター陣が対戦動画をジャッジ!!
アルカディア実戦目録

●リザルトポイントからアビリティまで解析!
データ検証

巻頭特集2

●スタートダッシュ徹底攻略!!

WORLD CLUB Champion Football 2012-2013

●最新バージョン情報を網羅!!
システム解説&全カード紹介

●『12-13』の急所をパンピ監督が解説!
有名監督全チームプレビュー

●今井神ワールド 連載第3回!! 召還!剣豪学園

●幸宮チノ先生のオリジナル新作爆誕!! RPGの人々～ハロー!! クソゲーワールド～

●ようじょ三国志 ここにあり! 恋姫☆ようちえん

●いよいよシリーズクライマックス!? かくげいぶ!

●ゲーマーのゲーマーによるゲーマーのための 僕らが格闘ゲームに夢中だった頃

●いよいよ梁山泊最後の一人が登場! 弾幕少女

攻略

●新Ver.の追加/変更要素をいち早く解説!
コード・オブ・ジョーカー Ver.1.1 −アルカナの覚醒−

●ランク急上昇「しんこうごう」主君談話や最新情報! 過去最大級の調整も完全掲載!
戦国大戦 −1590 葵 関八州に起つ−

●究極のペルソナ格闘をたん能せよ!
ペルソナ4 ジ・アルティマックス・ウルトラスープレックスホールド

●リフレク新作&dj TAKAインタビュー
beatmania ⅡDX

新作

●制作のキーマン三名による"格ゲー"インタビュー!
電撃文庫 FIGHTING CLIMAX

●アーケードゲーマーなら見逃せない楽曲&コラボを紹介!
グルーヴコースター

●ロケテ版を遊んだランカーたちの期待度は!?
GUNSLINGER STRATOS 2

●国民的パズルゲームがネット対戦対応となってアーケードに見参!!
パズドラ バトルトーナメント −ラズール王国とマドロミドラゴン−


覚悟はいいか
歴代勝者による、
壮絶なバトルの幕が開ける！
12.27
[FRI]
字幕版・吹替版
同時公開
[日本語吹替版キャスト]
水樹奈々、神谷浩史、中村悠一
山寺宏一、釘宮理恵、前野智昭
生天目仁美、稲垣隆史
アカデミー賞®受賞
ジェニファー・ローレンス
主演最新作
ハンガー・ゲーム2
HUNGER GAMES
LIONSGATE PRESENTS
A COLOR FORCE / LIONSGATE PRODUCTION "THE HUNGER GAMES: CATCHING FIRE" JENNIFER LAWRENCE JOSH HUTCHERSON LIAM HEMSWORTH WOODY HARRELSON ELIZABETH BANKS LENNY KRAVITZ PHILIP SEYMOUR HOFFMAN
JEFFREY WRIGHT WITH STANLEY TUCCI AND DONALD SUTHERLAND CASTING BY DEBRA ZANE, CSA MUSIC SUPERVISOR ALEXANDRA PATSAVAS MUSIC BY JAMES NEWTON HOWARD COSTUME DESIGNER TRISH SUMMERVILLE EDITED BY ALAN EDWARD BELL, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER PHILIP MESSINA DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY JO WILLEMS, SBC
EXECUTIVE PRODUCERS SUZANNE COLLINS LOUISE ROSNER-MEYER JOE DRAKE ALLISON SHEARMUR PRODUCED BY NINA JACOBSON JON KILIK BASED UPON THE NOVEL "CATCHING FIRE" BY SUZANNE COLLINS SCREENPLAY BY SIMON BEAUFOY AND MICHAEL deBRUYN DIRECTED BY FRANCIS LAWRENCE
KADOKAWA
HUNGERGAMES.JP
EXPERIENCE IT IN IMAX
#THESPARK
[NYSE: LGF] LIONSGATE
ハンガー・ゲーム②
燃え広がる炎[上]
CATCHING FIRE
スーザン・コリンズ 著
ハンガー・ゲーム②
燃え広がる炎[下]
CATCHING FIRE
スーザン・コリンズ 著
この冬唯一のハリウッド・アクション超大作
ハンガー・ゲーム　文庫シリーズ　大ヒット発売中！
スーザン・コリンズ著　河井直子訳　定価：本体590円（税別）　発行：株式会社KADOKAWA
『ハンガー・ゲーム② 燃え広がる炎』

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)
No.161 2014 FEBRUARY



特集1 そこが知りたかった! 勝ちにつながる必見テクニック!!





特集2 スタートダッシュ徹底攻略!!



かくげいぶ! 出張版 by I Ka



ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

発行/株式会社 KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 03-3238-8521(営業)
企画・編集/エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(ナビダイヤル)

ロード オブ ヴァーミリオンⅢ 特集 第一部

そこが知りたかった! 勝ちにつながる必見テクニック!!



イベント目白押し!

今冬もLoVⅢで熱くなれ!!
一瞬たりとも見逃せない!!

EVENT-1 地方イベント開催決定!

LoVといえば店舗イベント! LoVⅢでも開催決定!! 今回のイベント名は「ヴァーミリオン キャラバン」!! 第一回の開催日は2014年1月25日、東海エリアで開催予定!! 開発プロデューサー丹沢悠一氏(たんたんP)、ノイ、宣伝担当にゃべの3名が、キミたちの来場を待つ!!! 来場者プレゼントは「オリジナルストレージボックス」だ。本誌左下の引換券を忘れずに持参して参加しよう!!!! イベントの詳細は、公式HP&公式twitterをチェック!!!!! 【http://www.lordofv.com/lov3/】

EVENT-2 第一回 オンライン イベント大会 開催決定!

佰騎王の争宴

ついにオンラインイベントの開催が決定した! その名も「佰騎王の争宴」! どんなイベントになるかはお楽しみに!! 続報の詳細は、公式HP&公式twitterをチェック!!

EVENT-3 ゆく年くる年キャンペーン開催中!

今号発売時はすでに開催されているが、2013年12月25日(水)~2014年1月8日(水)の期間中、通常は1プレイ10PPのところ、追加で+10PP、計20PPがもらえるPP2倍キャンペーンが開催!! 後述のSPカードロットへの応募に拍車をかけられるぞ!!



EVENT-4 SPカードロット 第三弾開催決定!!



SPカードロット第三弾は、[SPポポ]、[SPペルセポネ]、[SPラー]の3枚!! 読者プレゼントは3~4ページの欄外をチェック!!

キリトリ
ヴァーミリオンキャラバン
プレゼント引換券
2014.1. 名古屋

※掲載している数値データや記事は2013/12/12にアップデートされたVer.3.010を準拠に、12/12まで編集部で調査したデータを元に記事作成しています。
Text:ADL/age/HSY/のどぐろ/凡 イラスト:げっつ☆先生

LORD of VERMILION Ⅲ

- ■メーカー:スクウェア・エニックス
- ■ジャンル:オンラインマルチ対戦型トレーディングカードゲーム
- ■操作方法:タッチモニター+3ボタン+トレーディングカード
- ■稼働日:稼働中
- ■使用基板:TAITO Type X3
- ■ネットワークシステム:NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)

FAQ パートI ～チームストラテジー～

知りたかった立ち回りの改善策を伝授!

前号のテーマ「荒らし」に引き続き、今回も悩み顔でショボンとゲーセンから出てきた紅蓮の迷い子、凡を救う『LoV』劇場がスタート!　講師役はもちろんあの二人!

紅蓮の塔を駆け上がったり、駆け下りたりする先生たち

のどぐろ　前号より当コーナーの講師役を務める。今号もライター凡を導いてくれる……はず。

ADL　講師役の二人目。前号では主に欄外に登場していたが、今号ではどんな活躍を見せるのか。

紅蓮の迷い子

凡　楽しくプレイするものの、やはり壁にぶつかる。今回も新たな悩みを抱え現れた。

前回の「荒らし」を理解するも新たな悩みが……

凡：よーし、いい感じいい感じ。あとは［ガレアード］をここに、って、あー！　ストーン破壊されてる！　負けた。おっかしいなあ……何が悪かったのか全然分からないぞ。

のどぐろ：あれ、凡ちゃん、どうしたの？

凡：あ！　のどぐろさん、聞いてくださいよ！　コスト70の大型使い魔を含めて全部の使い魔超覚醒できるほど、前半の動きは完璧だったのに、試合に負けちゃってるんすよー。

の：んー。使い魔を全部超覚醒できたか……ちなみにどんな目標を立てて部隊を動かしてる？　このデッキで何をしたいとか。

凡：え……目標？　そんな目標とかは特に無いっすけど。おれは敵が居るところにガーッと行って、バシバシ戦って、アルカナストーンをバリンバリン破壊したいっすね！

の：凡ちゃん……。好きなように動けば、それは気持ちいいかもしれないけど、試合全体の流れを見ながら、部隊運用を考えないと試合に勝つことは難しいよ！　一緒に基本を勉強していこう！

凡：全体の流れを把握……!?　謎にひかれる響きっすね！　俺、今回もカマしてやりますよ！



どれだけ戦力を整えても、アルカナストーンの割り方、防衛のタイミングを間違えれば試合に敗北してしまう。勝利ポイントの400ptは大きく、負けてしまうと上位入賞も難しい……。

使い魔はそろったのに、試合は負け……？

チームの中での役割を把握しよう!

の：凡ちゃんのデッキの強みってなんだろ？

凡：強み……って、改めて考えたことないっすねー。ただ［ガレアード］のアルカナストーンの破壊力がすごいんすよ！　ディフェンダーが防衛していてもお構いなしっす！

の：じゃあどちらかいえば、防衛よりも攻撃の方が得意なデッキだね。

凡：なるほど、確かにそうっすね！　でも［ガレアード］はディフェンダーなんで、自軍のアルカナストーンを防衛しておけば勝てたのかなーって時もあるんすよねー。

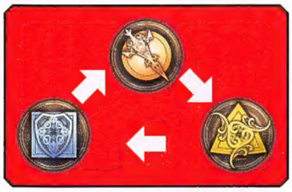
の：デッキの強みを存分に発揮できれば、もちろんチームには貢献できるんだけど……時には苦手な役割を買って出ることも必要になってくるね。

まずはミニマップで戦況を確認しながら、試合の流れを理解しておこう。全体の動きを見渡せれば、自分のデッキが必要とされているエリアが見えてくるよ。

今回は特定の状況下における立ち回りのセオリーと、その状況下におけるタイプ別のデッキの立ち回りを紹介していくね！

確認しておくべきポイント

ジョブの三すくみを常に意識しよう!



荒らしにおいてもジョブの三すくみは重要であったが、試合終盤の立ち回りにおいても行動の指針となる。メインユニットの苦手ジョブには単独では近付かず、必ずジョブ相性が有利となる友軍ユニットと行動を共にしよう。自ユニットが有利となる相手はどこにいるのかを考えるだけでも、自ずと自身の動き方が見えてくるはずだ。

アルカナストーン破壊の三つのW

①When……いつ、	②Where……どこで、	③Who……だれが

アルカナストーンを破壊する際は、「When=破壊するタイミング」、「Where=破壊すべきアルカナストーン」、「Who=破壊しに行くユニット」の三つがキーワードとなるぞ。

レシピ1　ミニマップは常にチェック! 視野を広く保ち続けよう!

ミニマップを使った動き方の解説!



戦場にひしめくユニットは、8ユニット×プレイヤー八人分で、最大64ユニット。これらすべての動きを常に把握することは難しいが、ここで重宝するのがミニマップだ。アイコンの形と大きさで、どこにどれだけの戦力が存在しているか、俯瞰できる。今回は代表的な二つの状況をミニマップで確認しつつ、その立ち回りを解説していくぞ。

レシピ2　攻めるのか、守るのか 自ユニットのタイプを生かす立ち回りを!

具体的なデッキを使った立ち回り指南!



ジョブ、アビリティ、アーツの性質により、ユニットの担う役割を大別できる。攻めと守り、どちらに向いているか、状況次第で両方こなすことができるのか、デッキを組む段階から意識しておきたい。左の二つの状況をもとに四つのデッキの立ち回り方法を紹介していくぞ。

凡：俺に足りなかったのは、試合全体を通した立ち回りってことだったんっすね?

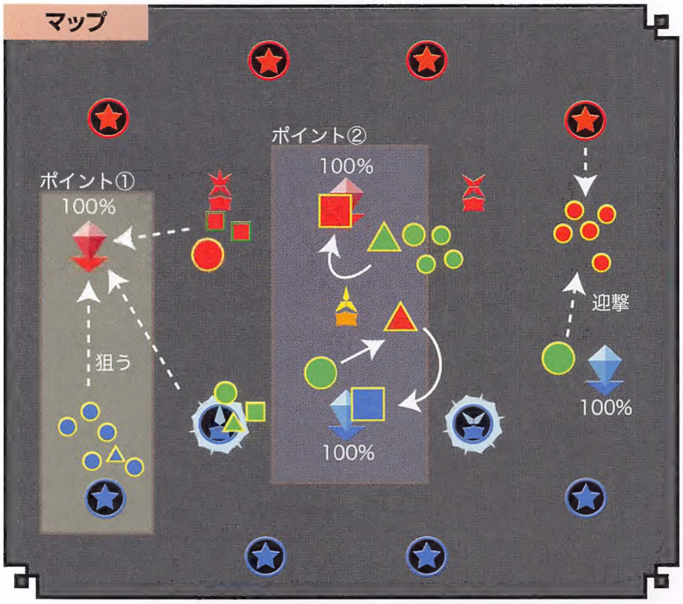
のどぐろ：そうそう!　今回は二つの状況を元に、有効な立ち回りを覚えていこう!

FAQ パートII
～チームストラテジー～



一つ目の状況は互いのサイドストーンが一つずつ破壊されている状態！

実際の試合の中でよくあるシチュエーション、まず一つ目は、自軍と敵軍、それぞれ異なるサイドのアルカナストーンが破壊されているという状況だ。両陣営のプレイヤーがデッキを完成させてはいるものの、うかつに手を出せないような状況を想像してほしい。多くのユニットが味方と足並みを合わせて同時行動している場合が多く、動き方を間違えれば敵軍に飲み込まれてあっという間に全滅させられてしまうぞ。



矢印のアイコンについて……点線のものは、移動地点に向かっての移動。実線のものは矢印の方向にいる敵へ攻撃を意味する。

この状況になりやすい対戦とは？

凡：どういう時にこの形になりやすいんすか？

の：前半のマナタワー戦が拮抗している場合に起こりがちだね。両軍の戦力にあまり差が無くて、互いに正面衝突を避け合った結果、どちらか一方のサイドストーンを全軍で破壊したって感じかな。

凡：あー、あるある。「こっちサイドだけで戦闘して、もし全滅したら嫌だし、とりあえず逆側と合流すっか！」みたいな。ただ、サイドストーンを破壊し終わった後って、何したらいいかよく分かんないんすよねえ……。ただただ味方に着いて行くだけだったり……。

の：そうだよね。大きな指針としては……。

①センターストーンを できるだけ**無傷で守りきる**
②相手のアルカナストーンを **満遍なく傷つける**
③どこかのタイミングでより**残量の多い** アルカナストーンのラインを突破する

という三つの目標を頭に入れておくといいよ。

凡：むむむ……もしかして結構やらなきゃいけないこと多い系？

の：やることは多いけど、すべて自分のユニットで達成する必要は無いんだ。中でも自分のデッキがこなせる・こなすべき役割をちゃんと把握して、遂行することが大切かな！

ポイント①　防御の手薄なアルカナストーンを狙え

この形からの動きとして、両軍の戦力が中央のラインに集中しやすく、自ずと残ったライトストーンの防衛が手薄になりがちだ。中央ラインにはメインユニットを配置し戦闘をこなしながら、戦闘に参加しずらい低コストユニットは防衛の薄いサイドストーンへと向かわせよう。相手が中型、大型の使い魔でこれを撃退しようとしてきたならば、撃破されないように一旦退き、タイミングを見てまた攻めるという押し引きの動きが有効となる。中央の戦闘のみに戦力を集中させず、常にサイドストーンにも注意を払わせることで、敵の部隊を分断させる効果があるぞ。

また、相手がディフェンダーを配置してきた場合、大量のユニットを集合させて、ガーディアンスタイル越しにアルカナストーンを破壊してしまうのも手だ。

ポイント②　中央ラインを突破せよ！

センターストーンの争奪戦は、中央中立マナタワーの奪取と、アルカナストーン破壊の二段構えになっている。中央のマナタワーを奪取していると、駐留と出撃をアルカナストーンの付近で繰り返せるので、大きなアドバンテージを得られるぞ。デッキがある程度完成した状態で、余裕があれば積極的に中央マナタワーを制圧しておこう。

同ラインの攻防は、自軍アルカナストーンを守りながら、敵軍のアルカナストーンを攻められるため、アルカナストーン残量の差を付ける大きなチャンスである。ユニットを適切に配置し、各局面で勝利を収めたい。基本的には、ディフェンダーは防衛を担い、アタッカー、マジシャンは臨機応変に攻防を切り替えながら立ち回っていく。

アルカナストーンの性質
～サイド（ライト・レフト）ストーン～

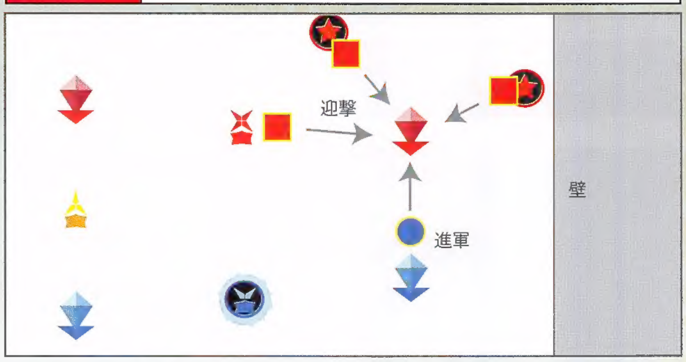


試合の最終的な勝敗を決めるのはアルカナストーンの残量。左右真ん中と三つずつ存在するアルカナストーンは、設置場所ごとに異なる攻略性を持っているぞ。

アルカナストーンは、言うまでもなく試合における最重要施設だ。すべて破壊されてしまえば、どれだけの戦力をそろえていようが敗北するし、タイムオーバーの時点で1％でも残量が劣っている場合も、敗北となる。極論ではあるが試合中のあらゆる行動は、最終的に敵軍のアルカナストーンを破壊することを目的としているといっても過言では無い。そして、アルカナストーン周辺では、部隊の行動にある種の強制力が生じる。自軍アルカナストーンの周辺では、アルカナストーンを守ることを優先するために、ディフェンダーはガーディアンスタイルを選択し、部隊の総攻撃力が低下する。敵軍アルカナストーン周辺ではアルカナストーンを破壊するため、スーパークリティカルを受けるリスクが生じる。両軍がリスクを最大限に抑えて行動しようとした場合、攻守の強制力があるからこそ、均衡が破られ試合は動いていくのである。この勝敗につながる最重要施設であるアルカナストーンを巡る攻防に、マナタワーの制圧の有無が加わることで、攻守の有利不利が発生する。

アルカナストーン周辺に存在するマナタワーの位置、アルカナストーンを破壊し切った後の状況が違うため、それぞれの攻略性も異なるので、アルカナストーンの位置とマナタワーの状況別に攻略法を確認していこう。

ポイント①　片側は壁があり、侵入経路が正面のみ



マナタワーの状態が開始時から変動していないと仮定した場合、サイドストーンへの侵入経路は正面からのみとなる。対して、敵軍の迎撃拠点は、マナタワーが一つ、ゲートが二つと三カ所存在している。一見して、サイドストーンへの進軍が至難であることが分かるだろう。試合の終盤になり、大型の使い魔が闊歩するにつれ、この特徴はより顕著になっていく。サイドストーンを攻略するには、隣接するマナタワーの制圧が必要不可欠だ。マナタワーさえ制圧してしまえば、小型使い魔だけでもゆうゆうと破壊できる。敵陣マナタワーの奪取がそのままサイドストーンの奪取へとつながるのだ。

具体的な動き方



ディフェンダーを超覚醒まで完成させているのであれば、まずはセンターストーンの守りを徹底したい。ガーディアンスタイルで配置し、センターストーンを狙う低コストを順次撃破していこう（①）。次に、中央のマナタワーを制圧できていないのであれば、その制圧を優先（②）。制圧中はスーパークリティカルに気を付け、いつでも指示をキャンセルできるように意識しておこう。自軍に余力がある場合、状況によってはパワーライズのような戦闘用のアルティメットスペルをここで使用してしまってもいい。

中央のライン上で中型、大型ユニット同士で戦闘しながら（①）、低コストにサイドストーン破壊の指令を出していく（②）。盤面上のカード配置を戦闘用のユニットとアルカナストーン破壊用のユニットに分けておけば、指令を出す際の操作が簡単だぞ。

低コストの使い魔は容易に撃破されてしまうため、敵ユニットの接近に対して細心の注意を払おう。アルカナストーン破壊が難しいようであれば、敵のマナタワーの制圧を狙うのも有効だ。戦闘は避けて相手を撹乱することが重要だ。

サイドストーンの防衛には、敵の動きに合わせて動けるようにある程度、移動速度があるマジシャン、もしくはアタッカーが適任だ。中央での戦闘とサイドの防衛をスムーズに切り替えることができるぞ。マジシャンであればスプレッドショットによる範囲攻撃でアルカナストーン破壊中の敵に対しスーパークリティカルを利用して一気にせん滅も狙える。ただし、中央の戦力を減らすのは避けたいので、中コストのディフェンダーが居るのであれば、サイドストーンに鎮座させ予防線を張ってもいいだろう。

ガーディアンスタイルの防衛力はどれくらい？

アルカナストーンの破壊を阻止することができる、ディフェンダーのガーディアンスタイルは試合を左右する強力な行動だ。しかしどれだけ防衛力が高い使い魔でも、守りきれる限界が存在する。下に各コスト毎の限界値を表にしてまとめているので、参考にしてほしい。最大値が［ラー］が「メル・メレウト」を使った状態となるが、その場合、防衛できるのはおおよそ2パーティ分と覚えておこう。撃破に手間取るならば、全員で破壊しておく方が効率がいいぞ。

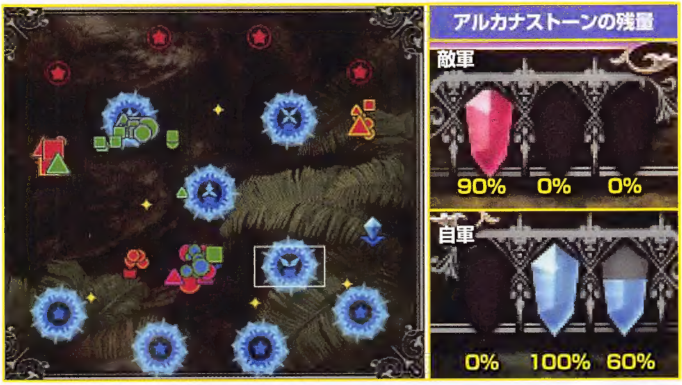
使い魔コスト	防衛力
10	コスト20
20	コスト50
30	コスト60
40	コスト70
50	コスト80

使い魔コスト	防衛力
60	コスト100
70	コスト120
80	コスト80
90	コスト130
ロード	コスト20

●ガードブースト&メルメレウト

使い魔名称	防衛力
スクナヒコナ	コスト100
イージス	コスト140
ラー	コスト160
メル・メレウト	コスト250

実戦ではこんな形になるのが理想的



ポイント	
1	100%のアルカナストーン上に大型ディフェンダー
2	大型使い魔はマップ中央付近に
3	近くのマナタワーを制圧

左のポイントを踏まえた上で実戦してうまくいった状況がこちら。少しアルカナストーンを破壊されたものの、戦場の中心となるセンターラインに大型の使い魔が集結して、より残量の多いアルカナストーンを死守することで、リードをキープしている。

ポイント② 正面の互いのアルカナストーンの位置が近い



中間に中立マナタワーを挟むセンターストーンと比較すると、自軍と敵軍ストーン同士の距離が近いというのも、サイドストーンの特徴だ。防衛からの攻勢、攻めからの防衛といった攻守の切り替えが比較的スムーズにできるのだ。動きの遅いディフェンダーもサイドのライン上であれば、だれも攻めて来ない場合は攻めに転じたりと、攻守にわたる活躍が期待できる。それは移動速度の速いアタッカーやマジシャンであれば、なおさらのこと。総合的な戦力に自信があり、最終決戦において戦力を分断されたくない場合は、サイドのラインを残すような立ち回りを意識するといいだろう。

まとめ 付近のマナタワーを制圧すれば、破壊は確実!

サイドストーンは、足がかりとなるマナタワーを制圧しない限り難攻不落である。しかし、マナタワーさえ制圧してしまえば、その立場は逆転する。今度は敵軍の侵入経路が、こちらが制圧したマナタワー上を通過するか、もしくは付近のゲートから向かうかの二つとなるのだ。どちらも、マナタワーから迎撃しやすいというメリットがあり、安易に使い魔を向かわせてくるようなら、マナタワーを利用した戦闘を繰り広げ、各個撃破していける。

また、そこから、すべてのアルカナストーンを破壊していくとするとき、最も効率のいい破壊の順序は、端→真ん中→端となる。このルートならば、アルカナストーン間の移動距離が最短となるので、最速でアルカナストーンを破壊して勝つという戦略も生まれる。その場合は、敵が必ず防衛に回ると予想できるので、より自軍マナタワー付近に敵を誘い込み、より有利な状況を整えて敵を迎え撃とう。

このように、サイドストーンは、マナタワー奪取の難しさと比例するように、破壊し切った時のリターンが大きい位置に存在しているといえる。相手より戦力で勝っている際は、積極的にサイドストーンから狙っていくのがセオリーとなるだろう。また、前半のマナタワー戦においては、アルカナストーンへ意識が向きにくい。そのスキに、少しずつアルカナストーン破壊を仕掛けていく戦術は、サイドストーンの性質を考慮しても非常に有効だ。荒らし使い魔を召喚させたら、マナタワーへ直行させるのではなく、サイドストーンへ向かい、覚醒マナを吸収している時間をアルカナストーン破壊するなど、工夫していこう。同様に［クロートー］や［ラケシス］といった《リジェネ》のアビリティを持つ場合は荒らしで消耗したHPを回復している間にアルカナストーンを破壊しながら回復していくのも有効だ。

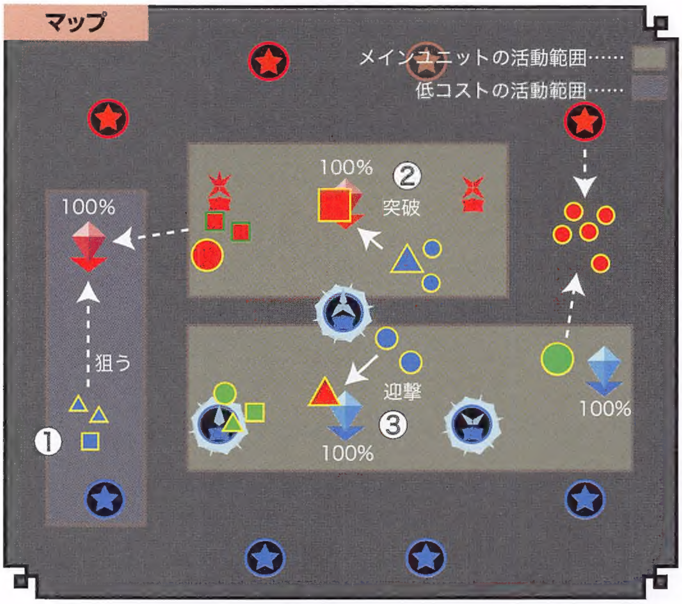


ウィーク系のアビリティを持つ使い魔を中心に、突破力に優れた編成。ディフェンダーの居ない弱点を立ち回りで補おう。

シェラハ水族館
～shelah's aquarium～

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
海種		シェラハ	邪神	50	500	105	75		光のダイヤモンド	光のダイヤモンド	封印解放
海種		オオモノヌシ	幻魔	40	450	80	70				DEFウィークⅢ
海種		深きものども	魔人	30	400	40	50				DEFウィークⅢ
海種		アプカルル	幻魔	20	350	20	25		トライブサポートD	トライブサポートD	トライブサポートA
海種		アナンタ	守護者	20	350	30	25		DEFウィークⅠ		
海種		ハルフゥ	艶妖	30	400	30	25		コストカット		
海種		キマ	精霊	10	300	5	5		コストカット		
海種		主人公	アルティメットスペル			パワーライズ			デッキ完成までの総コスト		425

自ロード以外に所持アーツ無し



デッキ別立ち回り指南

①攻撃は最大の防御！ アルカナストーンを破壊せよ！

シェラハ水族館デッキの最大の強みは、何といっても《ウィーク》系アビリティの重ね掛けによる撃破力である。一度デッキが完成すれば、ほとんどのデッキに対して優位に戦えるので、激戦となりやすい中央アルカナストーンを突破する役割を積極的に担っていきたい。特に、並の攻撃力では突破できない大型ディフェンダーの防御も突破できるので、味方の戦力が足りていないときにはチャットで指示を出しつつ前線へと向かって行こう。

またこのデッキの特徴としては、[キマ]、[ハルフゥ]の《コストカット》を使って各使い魔を召喚していくので、全体的なコストが高い。そのため、コスト10の使い魔を複数含むデッキと比べて、アルカナストーンの破壊力も高く、まさに攻撃に特化された編成といえる。

マナ吸収が終わったなら、スキを見て、[キマ]、[ハルフゥ]などの非戦闘要員はサイドストーンの破壊に向かわせよう。敵使い魔の撃破に気を取られ、最終的なアルカナストーン残量で負けてしまっては元も子もないため、戦闘すべきユニットとアルカナストーンを破壊するべきユニットをうまく使い分けて、臨機応変に判断していきたい。

②攻めの起点を作る

先述した総コストの関係により、シェラハ水族館はマナタワーの制圧も迅速だ。敵陣を突破するだけでなく、攻防の基点となるマナタワーを見極めながら、自軍のマナタワーを増やして、味方の援護をしていこう。

また、敵ユニットが駐留しているマナタワーを制圧する際、メインユニットは、スーパークリティカルを回避するために制圧には参加せず、フリーな状態で待機させておきマナタワー内に駐留している使い魔や、ゲートを経由してマナタワーに奇襲を仕掛けてくる使い魔との戦闘に備えよう。ほかの使い魔だけでも十分な速度でマナタワーを制圧ができる。

破壊すべきアルカナストーンに隣接するマナタワーはもちろん、敵に奪われてしまった防衛拠点となるマナタワーを取り返すなど、積極的に制圧していきたい。

③防衛が足りていないようならカバーに

味方にディフェンダーが居ない場合、アルカナストーンの防衛に回らなければ試合に負けてしまうような展開もある。戦況を見ながら[オオモノヌシ]、[深きものども]、[シェラハ]のいずれか、もしくは三体すべてを自軍アルカナストーン付近で戦闘させよう。倒すべきユニットが低コストである場合、アタッカーの二体だけでも十分だ。敵陣の最終防衛ラインとなるディフェンダーを撃破できる[シェラハ]は攻めの部隊に合流しよう。防衛におけるアタッカーの役割は、自軍ディフェンダーを狙ってくるマジシャンの撃破、《ストーンアタック》のアビリティを持つ低コストの一掃である。機動力を生かして、二か所のアルカナストーンを防衛することも可能だ。ミニマップで全体をよく敵の動きを察知しておこう。ゲートを使って低コストが奇襲を仕掛けてくるのを察知したら早めに迎撃に出向き、プレッシャーを与えて低動きを封じておこう。

ワンポイント！ ロードのアビリティは《タワーアタック》を

ロードのアビリティ《タワーアタック》が強化され、ロード1体でも40回転でマナタワーを制圧できるようになった。中盤でのマナタワー制圧はもちろん、初期コストで[キマ]、[ハルフゥ]の二体の出撃でさせたい海種単デッキにとっては、開幕のマナタワー制圧速度を補ってくれる非常に心強いアビリティだ。選択肢として取り入れよう。

WARNING POINT'S
「大型ディフェンダーとの対峙」

シェラハ水族館デッキがディフェンダーの撃破を得意とすることは、先に書いた通りだが、大型ディフェンダーと対峙する際は、常に自軍のアタッカーを落とされるリスクもつきまとう。[オオモノヌシ]、[深きものども]のいずれも、撃破されてしまうと大幅な戦力ダウンなため、慎重に戦おう。



まずは位置取りを確認。できるだけ自軍マナタワーを背負った場所で戦闘を仕掛けていきたい。



アタッカーはしっかりとスマッシュを出し、全ユニットの攻撃を一斉に当てていこう。相手に脅威を感じさせることが重要だ。



敵ユニットが反撃してくるのか、逃げようとするのかを確認。逃げるならば追撃を、反撃するようなら、狙われた使い魔を下げよう。

LoV Labo **《DEFウィークⅢ》**：攻撃した対象のDEFを5カウントの間30下げるアビリティ。二つ重ねて掛けると60ものDEFを減少させることができる。仮にDEF200に対して攻撃したとすると、DEFは140まで下がる。実際の数値を確認すると、ウィーク系の重ね掛けがどれだけ撃破を容易にしてくれるかを実感できるはずだ。海種単を使用する場合、強気に戦闘を仕掛けていこう。



デッキ別立ち回り指南

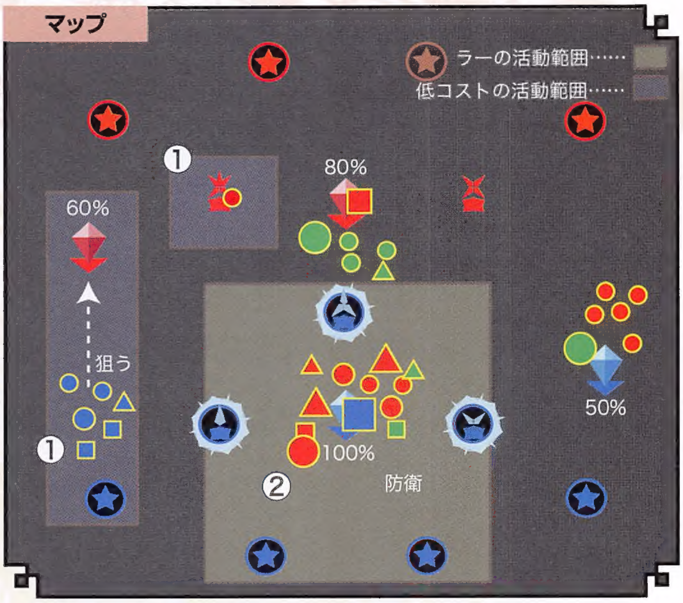
圧倒的な防御力で絶対防御の盾となる［ラー］。立ち回りで相手が“攻めざるを得ない”状況を作り上げていこう。

太陽神「ラー」
~ the sun god「Ra」~

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
神族		ラー	大神	70	500	60	135	○		ガードブースト	マイストーンアップD
		ラケシス	運命神	20	350	30	20			タイプアップD	リジェネ
		ヘラ	狂戦士	20	350	20	30			エヴォルマナ	トライブサポートD
		グリンブルスティ	精霊獣	10	300	20	40				
		セルディッド	妖精	10	300	5	5		エヴォルカット		
		ルナ	守護神	10	300	10	10		クリティカルガード		
		鳳凰	精霊獣	10	300	10	10		クリティカルガード		
		主人公	アルティメットスペル		キュアオール				デッキ完成までの総コスト		335

メル・メレウト（コスト30）自身のHPが回復し、さらに防御力と施設防衛力が一定時間上がる。

マップ



①フリースペースを見出そう!

太陽神デッキは防御に特化した編成であるため、奪ったリードを維持すれば、その鉄壁の守備で複数の使い魔の猛攻を防いでくれる。しかし、相手にリードを奪われ、こちらから攻めて行かなければならない状況になってしまうと、［ラー］の能力を最大限に発揮できず、勝利に貢献できないことが多い。そのため、［ラー］でアルカナストーンの防御に回りつつ、それ以外の低コスト使い魔で、相手のスキを突きながら、アルカナストーン破壊を積み重ねていく必要がある。また、一度［ラー］を自軍アルカナストーンに設置した後でも、相手がしばらく攻めてこないようであれば［ラー］自身も、付近のアルカナストーン破壊へと攻め上がっていこう。サイドストーンを交換した形では、低コストでサイドストーンの破壊を、［ラー］でセンターストーンの防御および破壊を担うといい。マナタワー戦の段階から、ロードや荒らし役の使い魔で少しずつアルカナストーンを削っておくと、終盤での立ち回りが楽になるので意識しておこう。大型使い魔がひしめいており、低コスト使い魔ではアルカナストーン破壊も敵の撃破もままならない時は、こっそりタワーを制圧して、敵使い魔の注意を引きつけてみよう。

②守るべきアルカナストーンを見極めよう

「メル・メレウト」を発動した［ラー］の施設防御力は絶大で、高コストのマジシャンによる突破か、もしくは、よほどの大軍でアルカナストーンを破壊しない限り、突破は難しい。防衛面で信頼がおけるのでより多くのユニットを攻撃に回せるが、その分、守るべきアルカナストーンを見誤ってしまうと、チーム全体にとって大きなビハインドになってしまう。

どのアルカナストーンを防衛すべきかは、基本的には、より残量の多いアルカナストーンを防衛すると覚えておこう。傷付けられていないアルカナストーンに配置することができればベストである。同量のものが複数残っている場合は、より多くのユニット、もしくは大型のユニットに狙われている場所に向かおう。

このパターンの場合、センターストーンを防衛するべきであれば、相手がサイドストーンの破壊へと移動するのに合わせて［ラー］も移動させ、徹底的にいやがらせをしたい。もちろん、一つのアルカナストーンを守りきれば確実に勝利できる状況であれば、その場を離れる必要はない。自軍のユニットがどの程度、相手の守りを突破できているかにも注目しておこう。

ワンポイント　意図せぬ移動にご用心を

［ラー］をガーディアンスタイルにしている際にも、できるだけ敵を撃破し、破壊の手を食い止めておきたい。ガーディアンスタイル時は、敵を自動サーチで攻撃してくれる範囲が小さいため、こまめにバトル指示を出していく必要がある。この際［ラー］が攻撃対象の動きに引っ張られて、アルカナストーンの外へと移動して、施設防衛が解除されてしまわないように注意しよう。［ラー］を含むチーム側はアルカナストーン破壊の1回転が敗北につながってしまうことも少なくない。［ラー］から目を離さなければならない時は、指示をキャンセルして、自動サーチの範囲を狭めておくのが無難だ。

逆に相手のアルカナストーンを攻めている際は、この自動サーチを使った誘導を狙っていこう。アルカナストーンを防衛しているディフェンダーからのターゲットを察知したら、自陣へ移動し、防衛している使い魔アルカナストーンから離れた位置へと誘導する。スーパークリティカルをくらうことがなく、一撃ではなかなか撃破されない［鳳凰］、［ルナ］が、この役に適任だ。太陽神デッキは［ラー］の1トップであるため、操作量はほかのデッキに比べて少ない。細かいところで差を付けていきたい。

WARNING POINT'S
「メル・メレウト」のウェイト管理

マナをため「メル・メレウト」を使用し続ければ、絶対に撃破されないかのように思える［ラー］だが、「メル・メレウト」のウェイト中にダメージが総体力の700を上回ると回復が間に合わず、撃破されてしまうぞ。アルティメットスペル、もしくは、一旦ゲートへ退却するなど工夫しておこう。



1. 攻撃を受けたら、相手がおおよそどの程度のダメージを与えてくるか、体力を見ながら把握しておこう。
2. 「メル・メレウト」を発動、ウェイト消費まで耐え切れ無そうであれば、一度ゲートへ退いてみよう。
3. 相手が着いて来てくれれば時間稼ぎになる。着いてこないのであれば、頃合を見て再び防衛に戻るという駆け引きを仕掛けよう。

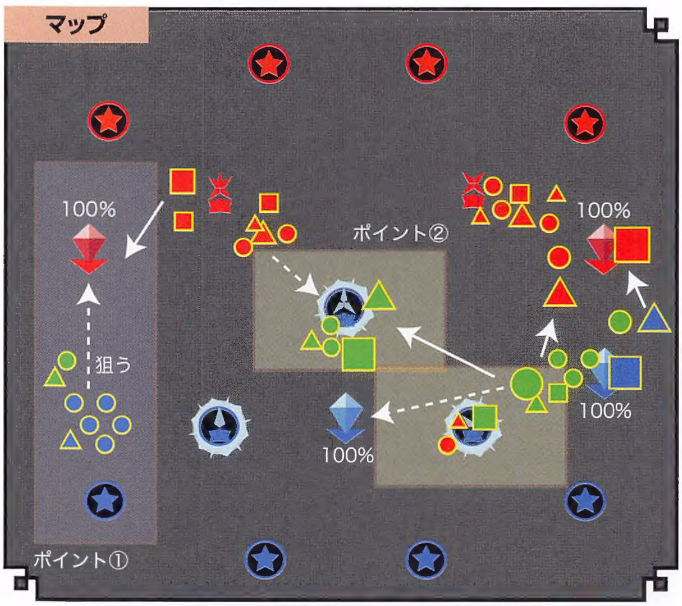
LoV Labo　**超覚醒が間に合わなかったら：**アルカナストーンを防衛する際、ディフェンダーが覚醒、超覚醒をしていなくても、施設防衛力に遜色はない。見た目が小さく一見頼りなく見えるが、召喚時から既に十分な施設防衛ができるぞ。ピンチの時も諦めずにディフェンダーを防衛に送り込み、少しでも時間を稼ごう。わずか1回転分の遅れが勝利につながることも多い。

FAQ パートIII
～チームストラテジー～



二つ目の状況は敵のセンターストーンが破壊されている状態!

二つ目に提示するのは、自軍が相手のセンターストーンを破壊し、代わりに敵軍が自軍のサイドストーンを破壊し切っているという状況だ。センターストーンから破壊し始める場合、すべてのストーンを破壊してまわる際に移動距離が長くなってしまうデメリットがあるものの、破壊の仕方次第では最終的に防戦のみで勝利できる形に持ち込むこともできる。サイドストーンから破壊し始める形がシンプルで分かりやすいが、真ん中から破壊する場合の勝ちパターンも頭に入れておくと、戦術の幅が広がるぞ。



この状況になりやすい対戦とは?

凡：センターストーンから割り始めるってどんな時っすかね？

の：敵よりもデッキを早く完成させて中央マナタワーを制圧したものの対面の敵のユニットが育っていて、手を出しずらいって時かな。

凡：強力なユニットが超覚醒してたり、三人以上のプレイヤーが一カ所に集まってたりすると、マナタワー戦で負けた訳じゃなくても手が出せないってこと、あるんすよね。

の：そうそう。あとはデッキ完成の早さでは勝っていたけど、戦力的には五分か相手の方が強くて、手を出せない場合もある。

凡：完成が遅いデッキは、作ってる途中の段階ですでに結構強かったりしますからね。

の：そうだね。無理に手を出して返り討ちに遭うよりも、中央マナタワーの制圧で位置的な有利を取って、破壊できるところから攻めていこうっていう流れだね。

凡：なるほど。ちなみにこの状況での立ち回りにはどういう特徴があるんすか？

の：サイドストーンから破壊する時との一番大きな違いは、必ず一度防衛に回らないと、破壊速度で負けてしまうっていう部分だね。

凡：移動距離が単純に長いからっすね。

の：うんうん。アルカナストーンを破壊し切っての勝利というよりも、残量の優位を維持しながらタイムアップでの勝利を狙っていくことになりがちだね。

凡：……ということは、どうすばいいんすか？

の：離れた位置に残ってしまったアルカナストーンをどう処理するかっていう部分がポイントかな。タイミングを見てロードや低コストでこっそり傷つけておかないと、勝つのが難しくなってしまうんだ。詳しくは下にまとめておいたから見てみて。

ポイント① サイドストーンを破壊できるタイミングを見逃すな!

先のパターンと同様、低コストのユニットを使っての、サイドストーンの破壊が非常に重要だ。一回転分の破壊が勝利につながることもある。敵の防衛が手薄になったタイミングを見逃さないようにしよう。狙うべきアルカナストーンが離れた位置にあるため、死滅のデメリットが少ないロードを左右のマナタワー、ゲートから何度も出撃させて揺さぶりを掛けていこう。二つのアルカナストーンを均等に割っていくことで、相手に防衛位置の的を絞らせず、展開を有利に運べる。どの位置に敵軍の戦力が集中しているのかを見極め、破壊すべきアルカナストーンを臨機応変に選択していきたい。

ポイント② マナタワーを死守せよ!

センターストーンから破壊を始める場合、途中で敵軍に取り返されない限り、制圧した状態を維持しやすい。この中央マナタワーと自陣マナタワーは防衛の要となるため、奪われないように気を付けたい。アルカナストーン付近のタワーが自軍のものである限り、敵もうかつに攻め込んでは来られないのだ。自軍マナタワー上での戦闘は、体力を回復しながら戦える上に、マナタワー制圧中のユニットへのスーパークリティカルを狙えるため、守る側が相当な有利となる。ディフェンダーのガーディアンスタイルを駆使しながら、戦闘と駐留を繰り返すことで粘り強く防戦していこう。



アルカナストーンの性質
～センターストーン～

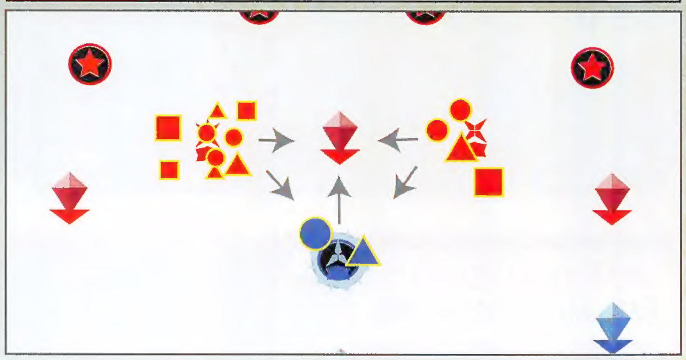
センターストーンは、マップ中央の中立マナタワーを挟み、やや離れた場所に位置している。サイドストーンとは攻略方法も異なるぞ。

仮に、自軍がスタートを切るサイドのアルカナストーンを自分の担当であると考えた場合、その中央にあるセンタストーンは、どちらサイドの担当というわけではなく、グレーな位置に存在している。この場合、よりデッキが完成に近付き、余力のある部隊がマナタワーの制圧にユニットを回していくのがセオリーとなるだろう。

また、センターストーンを破壊し始める状況を振り返ってみると、マナタワー戦に勝利して、自サイドのアルカナストーンを破壊していて、なお手が余っているから破壊できている場合と、逆に、自サイドでのマナタワー戦が拮抗、あるいは押し切られて絶望的な状況となり、そこから逃れるように生き残ったユニットがセンターストーンの破壊に着手している時の二パターンに大別できる。中立マナタワーも含めて、センターストーンのようにマップ中央に位置する施設の状況は、試合中の両軍の戦力の状況を表すバロメーターでもある。試合全体を俯瞰するための手がかりとなるはずだ。

そこから、中立マナタワーがどちらかの軍に占拠されている場合や、センターストーンの破壊が始まった際は、それが余裕によるものなのか、それとも逃避によるものなのか、常に戦場全体の状況を見て判断していくのが重要となる。

ポイント① 中立タワーを含めて、三つのタワーに囲まれている



センターストーンの特徴の一つは左右前方の三カ所がマナタワーで囲まれている、点だ。真ん中の中立マナタワーを奪取すれば、センターストーン攻略の重要な足掛かりとなるが、サイドストーンのように、そこを制圧すればセンターストーンの破壊は目前ということにはならない。左右に隣接するマナタワーを敵軍に渡したままでは、アルカナストーン破壊を始めてもすぐに左右のマナタワーから挟撃され、かえって展開が悪くなってしまうのだ。

攻めの拠点と迎撃の拠点がほぼ常に存在し、攻防の熾烈を極めるのが、センターストーンの特徴である。

LoV Labo **中央マナタワーを制圧するタイミング**：中立マナタワーは、奪取できれば非常に有利な展開が期待できるが、あまり早い段階で制圧しても意味がない。両サイドの敵軍から攻撃されてあっという間に取り返されてしまうからだ。中立タワーを制圧して有利となるのは、あくまで十全な戦力を整えた状態で、適切なタイミングで奪取した場合のみであるので、注意したい。

具体的な動き方

一度センターストーンの防衛へ



低コストたちは逆サイドへ



メインユニットを集結して守り切る



大型のディフェンダーが居る場合、センターストーンを破壊し終えたら、一度自軍センターストーンの防衛へと向かい（①）、サイドストーンを破壊し切って雪崩れ込んでくる敵部隊を向かえ討ち、進軍を止めておきたい（②）。ただし、あまりに戦力差が大きい場合は無理をせず、一度ゲートへと帰還し（③）、サイドストーンの防衛へと移行しておこう。特に大型ディフェンダーの死滅は致命傷となるので、相手に大型マジシャンが居るのであれば、ディフェンダーだけでなく、アタッカーも防衛に回したい。

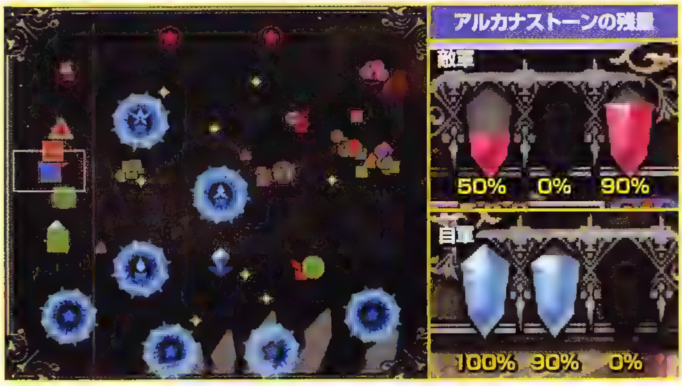
先ほどと同様に低コストとロードを使ってサイドストーンを破壊していく（①）。基本的には、敵軍が雪崩れ込んできたサイドにロードを送り、逆のサイドに使い魔を走らせることで、撃破されるリスクを軽減させておくといい。ロードは何度撃破されても構わないので、スキを見てガンガン攻め込んでいきたい。離れた位置に残ったアルカナストーンをできるだけ傷付けておくことが重要になる。それを嫌がって、相手がサイドストーンに戦力を割いてくれるならしめたものだ。

最終的には、一本残ったサイドストーンを防衛しながら、同ラインの敵軍サイドストーンを突破していくことになる（①）。うまく逆サイドのストーンを削ることができていれば、防衛に専念するだけで試合に勝利できるぞ（②）。残量で勝っている場合、無理に攻め込まず、全戦力を自軍アルカナに集中させよう。中途半端に戦力を分断されてしまうとせん滅のリスクが高まるため、攻めなければならないのか、守るだけで勝てるのか、アルカナストーンの残量に注目しながら冷静に判断しよう。

究極のアルカナストーン破壊とは

どれだけディフェンダーを密集させても、絶対不可侵の守りにはなり得ないことは先述した通りだ。さらに、使い魔によっては一体でも驚異的なアルカナストーン破壊力を持つものも居る。それが［ガレアード］、［ガープ］である。［ガレアード］のアーツは、自軍アルカナストーンの残量によって効果が増し、アルカナストーンが残り1本しか残っていない場合は、アーツを打った［ガレアード］とコスト10の使い魔2体で、すべての防衛を突破できる。また、［ガープ］の超覚醒時のアビリティ《ガードウィーク》に至っては、攻撃した相手の施設防御力なんと0にしてしまうぞ。［ラー］が鎮座していてもおかまいなしにアルカナストーンを破壊できる。どちらも逆転の手段になるので、自分が使用している場合には、チャットを使って、［ガレアード］ないしは［ガープ］でアルカナストーンを破壊すると指示を出しておこう。味方からそういった指示が出されたならば、破壊に参加するのはもちろん、そのユニットを攻撃する敵を排除する役目も買ってでよう。

実戦ではこんな形になるのが理想的

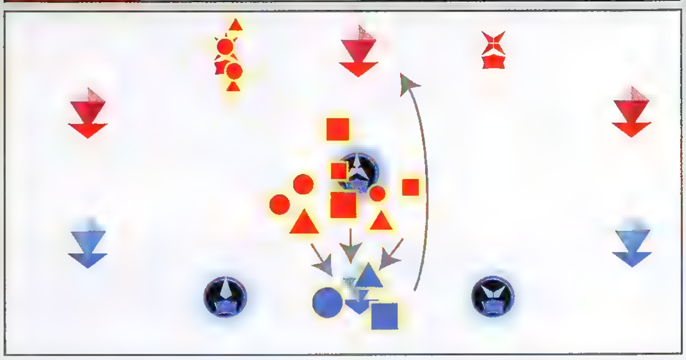


ポイント

1	同ラインをメインとなる戦場にしている
2	大型ディフェンダーで防衛している
3	低コスト使い魔は逆サイド

残ったアルカナストーンのうち、より残量が多い方に大型のディフェンダーを配置。同ライン上での戦いに勝つことで、試合の流れを引き寄せることができた。逆サイドには低コストを向かわせているのもポイントだ。どちらのストーンも少しでも破壊しておくといい。

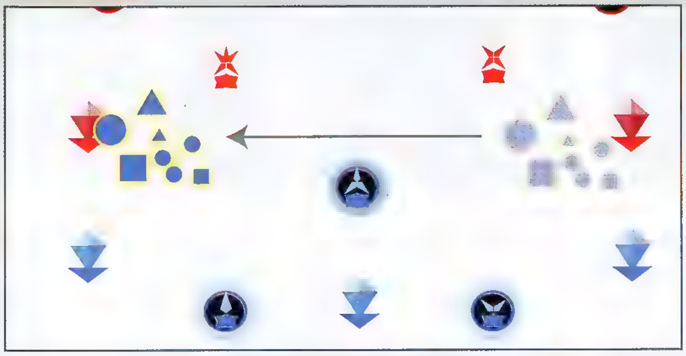
ポイント② 正面のアルカナストーンの位置が離れている



サイドストーンと比較するとセンターストーンは正面のアルカナストーン同士の距離がやや離れている。一度防衛に回ったら、攻めに転じるのには時間が掛かる。ここでは、自分がどういった役割を担うのかの判断がより重要となる。自軍のユニットが戦闘に参加しなければ突破不可能であるような状況で、一度守りに回ると、なかなか攻守の切り替えができず、時間が足りなくなるという事態も起きるので注意をしよう。

左右のどちらの目にも止まる位置にあるため、少しずつでも破壊し、マナタワー戦の最中に逆サイドの注意を引くことができれば、味方の手助けにもなるだろう。

ポイント③ 残ったアルカナストーンの距離が離れている



周囲をマナタワーに囲まれるような位置に存在するセンターストーンは、裏を返せば、多くの侵入経路がある配置にあるということだ。試合の展開によっては、センターストーンから破壊し始めることが、比較的容易な場合もある。その際注意したいのが、センターストーンから破壊し始めた時に、次のアルカナストーンへの移動に時間が掛かるということだ。中央→端と破壊していくと、逆サイドのアルカナストーンまで折り返して移動しなければならないため、大変なロスになる。破壊すべきストーンと防衛すべきストーンをあらかじめ確認し、計画性を持って破壊していこう。

LoV Labo アルカナストーンの破壊力の上限：アルカナストーン破壊は、より多くの、よりコストの高いユニットで仕掛けることで効率が高まるが、一定数を超えると破壊量の限界値を超え、[illegible]せて、一つのストーンにアルカナ破壊要員が集中し過ぎないようにしよう。戦闘時は、防衛の手薄な部分に低コストの集団を、厚い部分に主力部隊を運用していくのが基本だ。



デッキ別立ち回り指南

アタッカー主体の編成であるため、非常に高い機動力が売りだ。素早く攻守を切り替える判断力が求められる。

バハムートデッキ
～the Imperial dragon～

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
		バハムート	超魔	70	600	100	120		スピードアップ	スピードアップ	キルアップA
魔種		レッドライダー	魔人	20	350	25	25				スピードアップ
魔種		ボム	精霊	10	300	10	10		じばく		
魔種		かまいたち	怪異	10	300	10	10		タワーアタック		
魔種		ソドム	闇ノ者	10	300	10	10		タワーアタック		
魔種		ターラカ	英雄	10	300	35	25				
魔種		ミリア	闇ノ者	10	300	10	5		サモンマナ		
		主人公	アルティメットスペル		クイックドライブ				デッキ完成までの総コスト		330

自ロード以外に所持アーツ無し



①決戦に向けて、突破力を高める。

［バハムート］のアビリティ《キルアップA》は、相手を撃破さえできれば、実質、どこまでもATKを上昇させることができる能力だ。使い魔を10体撃破し、ATK300まで上昇というのは十分現実的に想定できる。アルカナストーンを破壊しようとするHPが低いロードや、低コスト使い魔を撃破してATKを高めて、最終決戦に向けて備えよう。育ち切った［バハムート］は大型ディフェンダー相手にも渡り合うことができる、アンタッチャブルなユニットとなる。ここで重要となるのが、育成を切り上げるポイントだ。コスト70の大型使い魔であるので始動が若干遅くなりがちなことに加えて、いつまでも小型使い魔を追い掛け回してATKを上昇させることに執着していると、何もできないまま試合を終えてしまい、折角のATKが無駄になってしまう。ATK250あたりからは、メインユニットとして十分なスペックになるため、マジシャンを見掛けたら、中型大型を問わず撃破を狙っていこう。ATK300を超えたら、もう育成にこだわることはない。大型使い魔のぶつかり合いに積極的に参加して、チームに貢献していきたい。［バハムート］はDEFが220と高く、速度も上昇しているため、多少無理しても大丈夫だ。

②時には防戦もこなす

アタッカーといえば、攻撃的なイメージが強いが、実は防衛においても、大いに活躍してくれる。ディフェンダーの破壊に来たマジシャンへのけん制や、複数のアルカナストーンを徘徊して防衛する、といった役割を担えるからだ。ことさら、［バハムート］に関しては《スピードアップ》を生かした行動範囲の広さ、また、《キルアップA》を持つので、アルカナストーンの破壊に来ている使い魔を捕食することでも攻撃力を高められるため、防衛に回るメリットも大きいといえる。味方の施設防衛力に不安があるのであれば、積極的に守りを買ってでよう。ただし、［バハムート］一体で守り切れなそうな場合は、無理せずチャットを用いて、味方のディフェンダーの助けを呼ぼう。目の前の操作に夢中になっていると、マップ全体を広く見られなくなることがあるので、チャットでのこまめな呼び掛けが肝要だぞ。無事、敵の攻撃をしのぎ、防衛時の撃破でATKを高めたなら、今度は攻めている味方と合流して敵の防衛の排除に役立てよう。攻守にわたって戦力を的確に行き渡らせるといったバランス調整も大事な役割である。ただし、戦場の見極めを間違えてチームバランスが崩壊しないように気を付けたい。

圧倒的な突破力、全凸を使いこなせ

アタッカーであっても苦手ジョブのディフェンダーを撃破できるというのが、全凸デッキの大きな強みである。ただ立ち止まって攻撃し合っているだけでは、ディフェンダー側に分があるが、ダッシュアタックの固定ダメージを絶え間なく重ねていく全凸を使えばアタッカー側にも勝機が生まれる。詳しい方法は77ページにて説明しているが、基本的には、攻撃したい敵ユニットからやや離れた地点へとユニットを移動させることで、敵の攻撃を回避しつつ、スマッシュの準備をする。一定距離を走った時点で、敵使い魔へのバトル指示に切り替え、盤面でスマッシュ動作を行なう、という方法を繰り返すことで、最速のスマッシュを連続して繰り出せる。このテクニックは、［ラーカ］のように強大なDEFを持つ使い魔に対して特に有効だ。極端にDEFが高くなると、固定ダメージ以上のダメージを与えられる使い魔が少なくなり、いかに早く、連続して固定ダメージを与えることができるかが、撃破の鍵となるからだ。また、常に動き回ることで敵使い魔からターゲットされても追い疲れないので、防御に関しても優秀といえる。常に動き回り、一方的に攻撃を仕掛けていこう。

WARNING POINT'S
神出鬼没な立ち回り

［バハムート］デッキにおける最大の強みは、なによりも、その機動力にある。もとよりアタッカー中心で編成されていることに加えて、［バハムート］の《スピードアップ》のアビリティによって移動速度はさらに高まっている。戦場狭しと、ピンチの味方の下へ駆けつけよう。



まずは高いラインから敵をけん制。ATKが高まった［バハムート］には大型使い魔であってもおいそれと近付けない。



ある程度戦ったら、ゲートへと退避して体力を回復しよう。速度を生かしてゲートまで帰還できるのも［バハムート］の強み。



必要とされている場所を見付け、マナタワーから召喚し、再び迎撃。どこから現れるか分からないのも相手にとっても脅威だ。

足並みをそろえる デッキ構成によって、試合のどの段階で最も力を発揮できるかは異なる。序盤のマナタワー戦に特化したデッキと、序盤は受け身に徹し、試合後半で撃破を[illegible]場合は連携に工夫が必要になってくる。できるだけ味方の長所を生かせるような立ち回りを心掛けよう。完成の遅いデッキであっても、[illegible]が荒らしに行くのであれば、ロードなどを同行させて手伝いたい。



デッキ別立ち回り指南

序盤から積極的に荒らし、相手にデッキを育てさせない立ち回りを得意とするデッキ。かく乱戦術をメインに立ち回ろう!

運命神デッキ

~ the three prety fates ~

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
神族		アトロポス	運命神	40	450	70	50	○			タイプアップW
		ラケシス	運命神	20	350	30	20			タイプアップD	リジェネ
		クロートー	運命神	20	350	30	20			タイプアップD	リジェネ
		朱雀	幻魔	10	300	5	15	○			
		セルディッド	妖精	10	300	5	5		エヴォルカット		
		ルナ	守護神	10	300	10	10		クリティカルガード		
		鳳凰	精霊獣	10	300	10	10		クリティカルガード		
		主人公	アルティメットスペル		クイックドライブ				デッキ完成までの総コスト		250

アトロポス:運命の調律(コスト30)範囲内にいる自ユニット全てのHPを回復する。
朱雀:要害堅固(コスト20)【フィールド】範囲内にいる自ユニット全ての防御力を上げる。

マップ



①アルカナストーン破壊は万遍なく!

デッキのトータルスペックで劣る運命神デッキ。序盤は積極的に仕掛けていけるが、終盤になってデッキが完成してくると、基本的に敵軍の主力使い魔を避けるように動いていかなければならない。また、中型、大型のディフェンダーを配置されてしまうと、自力では施設防衛力を突破することができず、かといって、攻撃力も無いため、ディフェンダーを撃破して排除するのもままならない。実質、そのエリアに手出しできなくなってしまうに等しい。相手の防衛体制が整う前に、できればすべてのアルカナストーンを満遍なく傷つけて防衛するアルカナストーンを絞らせないようにしていきたい。

主力使い魔でセンターストーンを、低コストではサイドストーンを破壊するといった感じで、部隊を分散させて複数のアルカナストーンを同時に破壊していこう。死滅時のデメリットが少ない自ロードは、アルカナストーン破壊に重宝する。スペックが負けていて手を出せない大型使い魔同士のぶつかり合いが起きているアルカナストーンに、こっそりとロードを送り込むと、敵は大型使い魔の戦闘から手が離せずアルカナストーンを破壊できることもある。根気強く狙い続けよう。

②攻める状況を見極める

[クロートー]や[ラケシス]はコスト20と低く、終盤の高コスト使い魔との対決では、戦闘力という点では頼りないがメインストリームから外れた位置のアルカナストーンを防衛するには優れている。このサイドストーンを交換した形では、センターストーンに配置しておくと効果的であろう。大型使い魔に狙われてしまえば、一瞬で撃破されてしまうが、それでも時間稼ぎにもなる。また大型使い魔をメインストリームから引き離してくれる囮役にもなり、その間に手薄となった一方のアルカナストーンを突破できる可能性が高まる。もちろん、低コストが攻めてくるようであれば十分に時間を稼いでくれるだろう。これは、コスト10の[鳳凰]や[グリンブルスティ]などにも同様のことがいえる。このリードを守り切れれば勝てるといった状況など、少しでも防衛力が必要な場合は低コストのディフェンダーもアルカナストーンに移動させ、ガーディアンスタイルで施設防衛を高めていこう。自力では敵を撃破できずとも、戦闘している大型使い魔の攻撃を一発受け止めるだけでも、貴重な時間稼ぎになる。その間に大型使い魔が敵を撃破してくれれば、十分に役割を果たしたといっていいだろう。

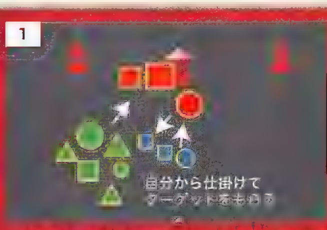
③最後ぶつかり合いにも参戦! マジシャンは積極的に狙おう!

[アトロポス]のアーツである「運命の調律」は自軍ユニットすべての体力を300回復してくれる。相手の防衛使い魔が、ディフェンダーでなく、マジシャンやアタッカーであった場合、アルカナストーンを破壊しながらどれだけ敵の攻撃に耐えられるかが鍵を握るが、「運命の調律」を用いることで、粘り強く破壊を継続できるぞ。少しでもアルカナストーンを破壊できれば勝利できるが試合のカウントが残りわずかといった場面や、破壊しているアルカナストーンに大型ディフェンダーが辿りついてしまうまでの猶予が迫っている状況など、HPを回復して、態勢を立て直すのにマナタワーやゲートに戻る必要がなくなり、破壊の継続時間を延長できる。相手が[アトロポス]から先に狙ってくるのであれば、ほかのユニットはそのままアルカナストーンを破壊しつつ、[アトロポス]はアルカナストーンから離れるように逃げて、敵を誘導しよう。もちろん撃破できるようなら、積極的に狙っていく。[アトロポス]はコスト40ではあるが、超覚醒時の《タイプアップW》によって、スペックがATK200:DEF190となり、高コストマジシャン単体が相手なら撃破を狙える。囮になりつつ、倒せる敵は積極的に倒そう。

WARNING POINT'S
ターゲットを引き受ける動き

低コストだけにメインユニット同士の最終決戦が苦手な〈運命神〉デッキでも、玉砕覚悟で相手に向かっていかねばならない時がある。戦闘力で劣るユニットほど相手に狙われやすいことを生かして、率先して前線に立ち、囮となって敵の動きをかく乱し戦術が有効だぞ!

1



[ラケシス]、[クロートー]はガーディアンスタイルにしてDEFを上昇させ、少しでも多くの攻撃に耐えられるよう準備する。

2



頃合いを見て「運命の調律」でHPを回復。ボタンを押してから効果が発動するまで3秒間空くため、早目にボタンを押そう。

3



[アトロポス]はフリッカースタイルで時間を稼ぐ。ダメージを通せる相手が居るのであれば、ファイタースタイルで狙っていこう。

LoV Labo **アルカナストーン間を移動するときは**:制圧すべきタワーやアルカナストーンに向かう際、最短の直線距離で移動してもいいが、敵軍ユニットの居ないフリースペースを探して経由すると撃破されるリスクを抑えられる。敵陣に突入してもいいように自軍マナタワーから離れすぎないように警戒するのも有効だ。戦闘力の高いデッキであればわざと敵軍に迫るように動くのも、相手に対するけん制となる。

おとめろぶ

『LoV』大好きなロブッ娘たちが集結し、なにやら新たな活動を誌面で展開!? その名も「おとめろぶ」がここに設立！ 第一回はロブッ娘ならではの『LoV』の楽しみ方を語り合ったぞ！

部員紹介

TORI



●獣人をこよなく愛する古参ロブプレイヤー。勝利に対してストイックな一面も持ち合わす。

トキノ



●5年の時を経てなお［オーディン］一筋。［オーディン］復活により自動的に『LoVⅢ』にも参戦。

のどぐろ



●超のどぐろ型アバドン。タスクをこなす度に集中力を欠く《キルダウンD》を引っさげて入部。

(´・ω・`)



漫画：TORI

LoV3.netに登録しよう！
今回紹介する着せ替えアイテムはLoV3.netでゲットできる。ほかにもLoV3.netにはお得がいっぱいなのでお見逃し無く！

LoVとの出会いと今

トキノ：『LoV』シリーズを触ったきっかけはですねえ、だれかからスクウェア・エニックスの新しいアーケードゲームが出るらしいって聞いて、それがAOUショーに出展されるということで見に行ったんだよね。そこでパンフレットをもらったり、周りにあった使い魔パネルを見たりして、面白そうだったからやろうかなーって。

のどぐろ：なるほど。AOUに出展されてたんだね。知らなかった（笑）。TORIさんもAOUに見に行ったの？

TORI：私はAOUには行ってないなー。『LoV』が稼働して、当時の格ゲープレイヤー方面の友達がやってて面白いって聞いたんで、「みんながやってるからやってみるかー」みたいなノリで始めたんだよね。で、実際にやってみたら「面白いぞ！」と（笑）。

のどぐろ：ゲームと出合った時から感触良かったんだね。二人とも私なんかより始めたの全然早いかも。

TORI：五年前の六月に稼働して、なんだかんだそこからずっと、『LoV』をやり続けてるよね。

のどぐろ：既に五年がたつけど熱は冷めないよね。ちなみに当時のお気に入りの使い魔ってなんだった？

トキノ：最初はAOUで見た野村哲也氏の［グレンデル］がすごく欲しくなって。「これを引くまではやめられないな」と思って、ずっとやってたんだけど、まあ引けなかったよね（笑）。物欲センサーってやつが働いたのかな。その前に［オーディン］引いちゃったから、これで頑張るかーって。

のどぐろ：そうだったんだ。わたしはてっきりトキノさんといえば、［オーディン］一筋かと思ってたんだけど、最初の本命使い魔と途中で変わってたんだ。

トキノ：うん。実は本命は［グレンデル］だったの（笑）。たぶん、そんな私を見て［オーディン］が「よ！」って筐体から顔出してくれたんだと思う。引いた日も覚えてるよ。7月10日。池袋の某ゲーセンの3番台！

TORI：細かく覚えてるね。さすが今でも現役［オーディン］ラブっ娘だなあ。

トキノ：実は最初はそんなにイラストが好きじゃなくて、でも3Dモデルがすごくかっこよかったんだ。使っていくうちにイラストの方も好きになった感じかな。

のどぐろ：使ってるうちに思い入れが強くなっていくのはすごくよく分かるなあ。TORIさんはそういう使い魔っている？

TORI：私は［バーサーカー］を引いた時に「このカードめちゃくちゃかっこいいな！」って（笑）。それからずっと使ってた。今では無くなってしまっただけど"亜人"って種族をメインに使うようになったかな。

トキノ：［バーサーカー］は本当にかっこよかったね。あの双剣も確か「この双剣にはいわれがあってな……」みたいなのがあったりして……。

のどぐろ：あったあった（笑）。ほんとかっこいいよね。『LoVⅠ』の大人気カードだったよ、［バーサーカー］は。

TORI：あとは"神々の離反"のバージョンで『DOD』からゲストが来て、その中の［カイム］がすっごく好きだった。

のどぐろ：あー、"ブラッディウイング"か！ あの無言のモーションのかっこよさときたら！

TORI：そう"ブラッディウイング"（笑）。その後は魔種に恨みを晴らすべく［ラースジャイアント］を使ってみたり。［ラースジャイアント］は使ってるうちに愛情というか、愛着が沸いて、攻撃するモーションがすごくかわいいかったな。

のどぐろ：ぼけーっとした感じのイラストもかわいかったよね。ちなみに当時のキャラクターで復活希望の使い魔とかっている？

トキノ：［ロキ］が復活してくれるなら［オーディン］と組ませて凸る予定はある。

のどぐろ：［ロキ］ねー。あの使い魔も根強い人気があるよね。

トキノ：ロキはセリフとかモーションも凝ってたよね。「永遠の闇が訪れる」ってやつね（笑）。

TORI：復活してほしい使い魔か……わたしはやっぱり［バーサーカー］とかあとは［グレンデル］とかかなあ。

トキノ：使い魔じゃないけど［背徳の騎士］も復活してほしい！「我が剣は斬るだけに非ず」！ あの特殊技のセリフにはしびれた！ あとは［スレイプニール］とか？ ［スレイプニール］さんまじバイク。あんなバイクだけど［オーディン］の愛馬なんだよね。素敵！

新アバターギャラリー



妄想の作法

のどぐろ：やっぱりオレの嫁的な使い魔は、思い入れもあるからもらったりするんじゃなくて、自分で引きたい派？

トキノ：うーん。その前に嫁っていうのはちょっと違う感じがするなあ。自分は外から見てたいんだよね。自分の分身である主人公と、使い魔の関係を。

TORI：それは、ひじょーーーによく分かるね。まったくもってよく分かる。

のどぐろ：な、なるほど？　ちょっと詳しく聞きたいな。どういうことなの？

トキノ：例えば私だったら［オーディン］がすごく好きだけど、自分との絡みはどうでもいいんだ。

TORI：うんうん分かる分かる。まさにそれ。そういう楽しみ方する人は絶対に多いと思うよね。

のどぐろ：確かに男性プレイヤーだと、自分と嫁カードみたいなのがいて、それを愛でるっていう図式は多いけど……女の子はちょっと違うかもしれないね。

TORI：違うよね。その世界に自分が入ったらって想像すると、なんていうか、世界観が変わってしまうというか。

のどぐろ：関係性、ってことなのかなぁ。自分の分身と、使い魔の関係性に萌えているというか。

トキノ：向こうはファンタジーの存在だからね、そこには現実で生きる私たちには超えられない壁があるんだよ。

TORI：うん。無理にその壁を壊しちゃいけない。われわれはあくまでも、その世界観を楽しみたい。

トキノ：世界観ひっくるめて、そのキャラと、主人公でセットなのかな。LoVは世界観がすごくいいゲームだからなおさらだよね。

TORI：そうそうそれと、純粋にイラストとかもっと増えてくるといいなって、いつも思うんだよね。

トキノ：分かる！　難しいんだよね。描くのが。資料がカード絵とかしかないから、ゲーム画面を見て情報を仕入れなきゃいけないからね。

TORI：ストーリーモードのアニメーション中でここが見たかったって部分が見えたりね。ゲーム上でポリゴンとか立ち絵をガン見する（笑）。

トキノ：テオの半妖の部分とか気になるよね。ここら辺はグレーゾーンというか。

のどぐろ：絵を描く時にはやっぱり資料がたくさん必要になるのかな？

TORI：設定資料集、イラスト集、画集とかは欲しいなー。背面とか、視覚的な情報があった方が捗るし。

トキノ：キャラクターを作る時に三面図っていうのを描いてるはずなんで、そういういったものが公開されてくれることを祈っていて、日々精進して絵を描いてる（笑）。

主人公はださかった？

のどぐろ：そういえば、前作までは二人はどっちの主人公を選んでたの？　私はリシアにしていたけど。

トキノ：私はニドにしたかったんだけど、一緒に始めた友達が先にニド選んだからリシアにしたよ。

TORI：私はニド。まあみんな知っているかもしれないけど装備に関してはリシアが正解だったよね。

トキノ：そうだねー。リシアは本人のビジュアルもかわいかったけど、装備の見た目も充実してたよね。

TORI：そうそう。二人の装備の強さに差は無くて、後はかわいいか、かわいくないかが判断基準だったから。かわいさはほんと重要だった！

のどぐろ：分かる分かる。ニドの装備はさあ、ほんともう……ねえ（笑）。

TORI：ニドはほんっっとうにすごい（笑）。土偶みたいな装備があったりしたね。

トキノ：それに比べてリシアのファンフォウドレスのかわいいこと！　ファンフォウドレスは正に天使のかわいさだった。

TORI：ニドはね、ちょっとかっこいい装備を手に入れても、「うーん性能的には弱いんだよなあ、ちょっと見た目はアレだけど、やっぱこっちの土偶で……」って、妥協してプレイしていると、友達に「お前のニド（見た目）やばいけど大丈夫か？」って言われたりとかあったなあ……（遠い目）。



イラスト：TORI

リーグ



漫画：TORI

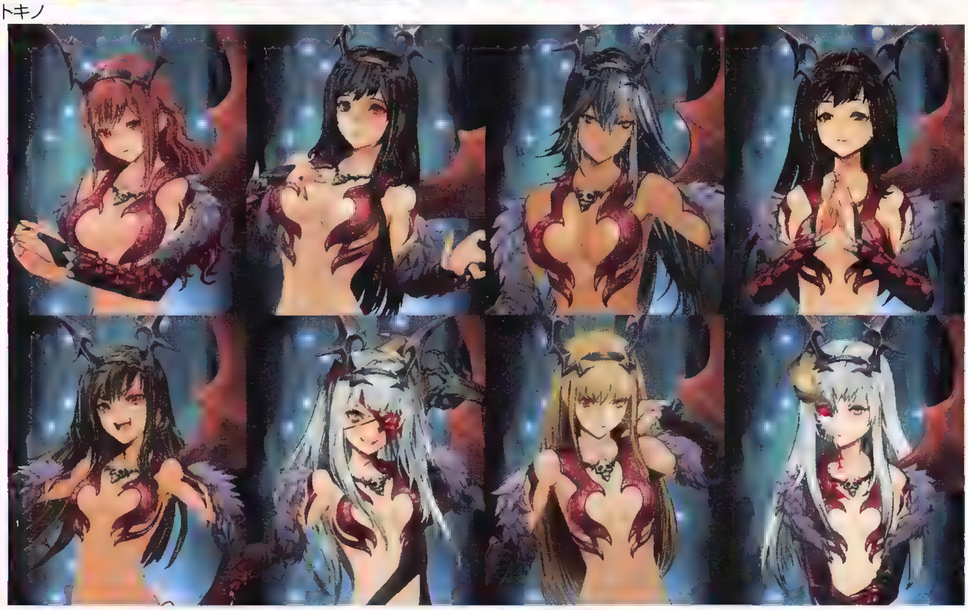
アバター追加情報!!

12月25日にモバイル限定アイテムとして追加された、新たな着せ替えパーツの一部をここで紹介していこう！　全主人公に猫耳装備が可能となり、女子はミリアのコスプレ、男子は小太郎のコスプレ！　なお、女子の猫耳姿は、あえて掲載していないので、自分で確かめてみよう！





漫画：トキノ



リーグ順に掲載してみた

のどぐろ：テオってさ、この服だと、実は、胸がありそうに見えるんだよなあ。

TORI：のどぐろさん突然どうしたの？（笑）

のどぐろ：この服もらいものなのかな。見栄をはって大きいサイズを買っちゃってぶかぶかなのか……。お姉ちゃんのお下がりなのか。

TORI：その辺から拾ってきたのか。

トキノ：そんなこと言ったらこの眼帯なんかも。

TORI：モンスターから剝ぎ取ってきた系かな（笑）。アルスは最初とイメージが違ったキャラクター。もっとこう……Sっぽい感じかなと思ったら、意外とMっぽかったよね。一人称「私」かと思ってたら「僕」だった。

トキノ：チャットはアオリ系のものが多いんだけどね（笑）。

TORI：連打されると「完全にアオってるなこいつう」ってなる（笑）。

のどぐろ：琥珀はこの"忠義"みたいな感じがポイント高い。

TORI：みんな結構、いい意味で残念な設定というか、哀しみを背負ってる不遇キャラクターだから、なんかこう、いじりやすい。至って真面目なんだけど面白い、残念なこと言っちゃうみたいなキャラクターは人気出るよね。

トキノ：空回ってる感がかわいい（笑）。一人で頑張っちゃってるって感じかな。

TORI：負けた時とか、壁に頭を打ち付けてそう。「姫様を守れなかった！　ｶﾞﾝｶﾞﾝｶﾞﾝｶﾞﾝ」みたいな。

トキノ：腹切るとか言いそう（笑）。琥珀の相方が［風魔小太郎］なのもいい。忠義コンビ、この二人は本当にいい組み合わせ！

のどぐろ：そんな小太郎さんの衣装がアバターコスとして登場した訳なんですが……。

TORI：始まっちゃいましたね。私のギデオンがこれで完全に始まりました。

トキノ：琥珀に小太郎コスさせたいね。チーム八人小太郎コスした琥珀だったら幸せになれる。

のどぐろ：壮絶な光景（笑）。

TORI：「この者でいきます！」って言って「承知！」が3回返ってきたら笑ってゲームにならない（笑）。

トキノ：女の子のコスチュームはどうなんだろ。

のどぐろ：聞いて！　驚いてください。女の子のアバターコスは［ミリア］！　っていうか、我らがサキュバスです！

TORI：サキュバスきた！　これは最高のクリスマスプレゼント。

トキノ：めちゃくちゃかわいい……。でものどぐろさんのテオちゃんは、小学生みたいな感じになってるね……。

のどぐろ：なんでや！　めちゃくちゃかわいいだろ！

TORI：リーグ下位（意味深）の方々はサイズぶかぶかになっちゃうかと思ったけど、意外とそんなでもなかった。

トキノ：大分ストレッチの効く素材だった。

のどぐろ：やめてあげて……もうやめてあげて……。

（次号へつづく？）

（2013年12月13日現在）

総ダウンロード数2,100万を突破した大ヒットパズルRPGがオンライン対戦にも対応となってゲームセンターに登場!!



パズドラ バトルトーナメント

PUZZLE & DRAGONS BATTLE TOURNAMENT

ラズール王国とマドロミドラゴン

スマートフォン、タブレット向けアプリとして空前の大ヒットを記録した『パズル&ドラゴンズ』が、オンライン対戦やストーリーモードなどを実装し、ついにアーケードゲームとして登場!

パズドラ バトルトーナメント –ラズール王国とマドロミドラゴン–

■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンラインマルチ対戦型パズルRPG
■操作方法：タッチパネル
■稼 働 日：2014年春予定
■使用基板：
■ネットワークシステム：NESYS

STORY

四年に一度開催されるパズドラトーナメントの準備でラズール王国は大いに湧いていた。

トーナメントを勝ち進み見事優勝した者には大パズドラ士としての地位と名誉、そしてマドロミドラゴンとのパズドラバトルに挑戦する権利を得ることができる。

『マドロミドラゴンを微睡みから解き放った者はどんな願いでも叶う』という伝説は、未だ誰も成し遂げられておらず故に伝説なのであるが、トーナメントのクライマックスとして国民の注目を最も集める瞬間である。

国を挙げたお祭り騒ぎが始まろうとしていた……のだが、今回のトーナメントは一つの問題を抱えていた。

パズドラ士の不足。

ドロップを視る力を持つ者が減り、パズドラ士は稀有な存在となっていた。このままではトーナメントの開催自体が危ぶまれる。

四年に一度のお祭り騒ぎを心待ちにしていたラズール王国民達の願いは、魔法石を通じて現代へと――。



マドロミドラゴン

魔法石として凝り固められたドロップを体内で分解・再構築して新しい生命の卵を想像する希少なドラゴン種。

現在はその力を失っており、過去争いを繰り広げてきたラズール王家とは共存関係を構築している。

マドロミトラゴンとは俗称であり、真の名は『審神龍・ショーフェート』という。

『パズドラ』とは!?

『パズドラ』（正式名称『パズル&ドラゴンズ』）は2012年にガンホー・オンライン・エンターテイメントからリリースされた、RPGとパズルゲームを融合させたスマートフォン、タブレット向けのゲーム。プレイヤーはモンスターを収集して育て、パーティを編成。パズルドロップを消して敵モンスターを攻撃しながら、ダンジョンを進んでいく。

シンプルなルールで性別・年齢問わずだれでも簡単にプレイでき、スマートフォンでは片手で手軽に操作できるとあってその人気は急激に上昇。2013年12月には2,100万ダウンロードを達成し、現在もその人気は継続している。



『パズドラ』の基本はダンジョンでのパズルバトル。同じ色のパズルドロップをタテ／ヨコ3個以上そろえて消すとモンスターに攻撃できる。モンスターを蹴散らして、奥に潜むボスを目指すのだ。

ゲーム解説

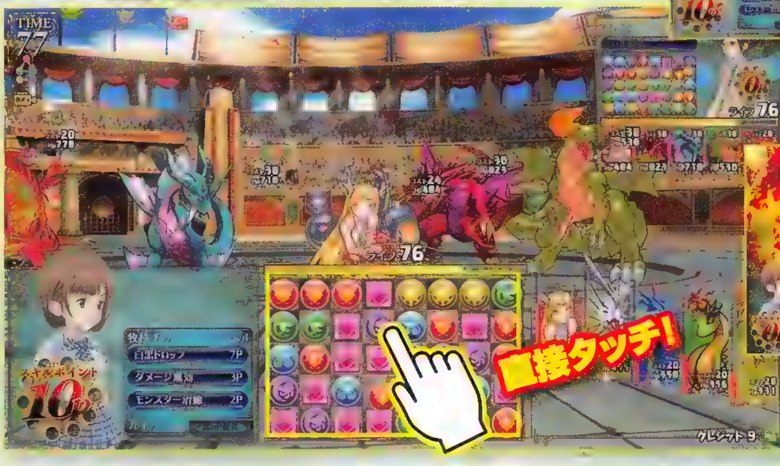
簡単操作でだれでも気軽にプレイ!



ドロップを連続で消してコンボをつなぐと、コンボ数に応じて与えるダメージが増加。コレが本作のだいご味だ!

ゲームはタッチモニターに直接触れて操作するため、アプリ版『パズル&ドラゴンズ』と同様に、パズルドロップを直接タッチして移動させ、同じドロップを3個以上並べて消すだけの簡単操作。

だが、オンライン対戦となった本作ではフィールドが5×8マスに拡大されていたり、ドロップの移動時間が無制限になっているほか、プレイヤースキルの導入などアプリ版との違いは多く、戦略性の高いパズルバトルが楽しめるのだ。





モンスターの持つ固有スキルには多種多彩な効果があり、使用すると迫力の演出でバトルを盛り上げてくれる。

モンスターを編成して自分のチームを作ろう!



7体まで登録できるためチームの幅は広い。リーダーを軸に、戦略に合わせて編成しよう。

本作は1チームに7体のモンスターを登録できる。内訳はリーダー1体、サブ3体、リザーバー3体となっており、基本的にリーダーとサブの4体が戦闘に参加する。リーダーに設定したモンスターはリーダースキルが使用でき、サブとリザーバーは戦闘中に入れ替えることができる。チーム編成では、リーダーに設定するモンスターのリーダースキルや戦略に合わせたモンスターの選択が重要になりそうだ。

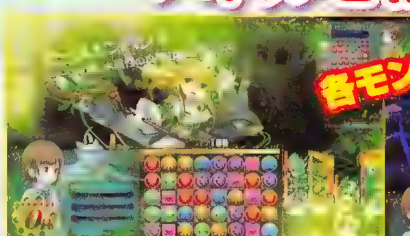




サブのモンスターをタッチして上へフリックすることで、リザーバーとの交代ができる。

スキルを利用してバトルを有利に!



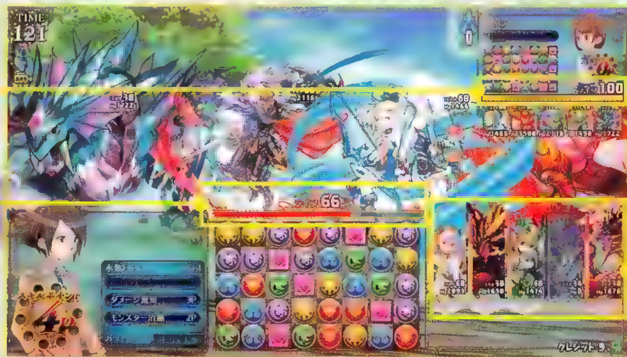




各モンスターが持つモンスタースキルは、攻撃やドロップ変化、回復やサポートなど種類は豊富。モンスタースキルを使用する場合には、時間経過でたまるゲージがMAXになった状態のモンスターをタッチして、下にフリックすれば発動できる。

また、プレイヤー自身が使用可能なプレイヤースキルは、モンスターのHPが減っていくことで使用できるようになる。相手のドロップを白黒にしたり、相手の攻撃を無効にするなど、形勢逆転が可能なスキルなどが存在する。

相手のライフゲージを奪って勝利をつかめ!





ライフはゲージと数字で表示されている。ダメージを受けると減少していき、0になると敗北してしまう。こまめに残りライフを確認しよう。



モンスターはHPが0になると一時的に戦闘から離脱し、一定時間経過後に再度戦闘へ復帰できる。復帰までの時間はモンスターのコストによって異なる。

本作には、モンスターが撃破されるとそのモンスターのコストに応じてプレイヤーのライフが減少し、0になると敗北という基本ルールがある。

コストはモンスターごとに設定されており、高コストのモンスターは全体的に能力が高いものの、撃破された場合のプレイヤーへのダメージが大きく、復帰に時間がかかるなどのデメリットがある。

単に高コストのモンスターだけを使うのではなく、バランスを考える戦略が必要そうだ。

選べるゲームモードは5種類

最大16人によるオンライン対戦が可能な「全国トーナメント」、キャラクターごとのストーリーが楽しめる「ストーリーモード」、店舗内での対戦が可能な「店舗内バトル」が存在する。そのほかチーム編成やキャラクターのカスタマイズが可能な「カスタマイズ」、遊び方を学べる「チュートリアル」が選択できる。右写真では、メインモードとなる「全国トーナメント」の流れを簡単に紹介しよう。

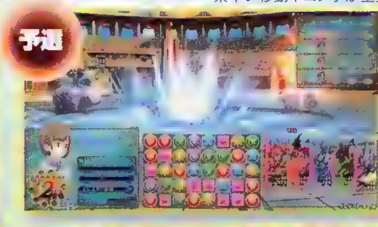


モード選択画面では、遊びたいモードのパネルを直接タッチして選ぼう。おや? よく見ると、画面の上部には"ゴッドフェス開催中!"の文字が……!?

「全国トーナメント」モードの流れ

四人で争う予選は、全員で同時に4回のバトルをして、そのクリアタイムで競うタイムアタック。ドロップの素早い移動やコンボが重要だ。

予選



準決勝



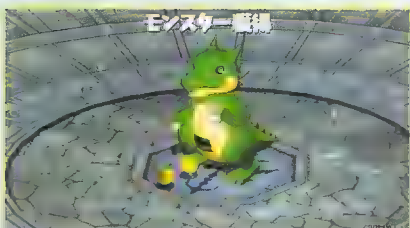
決勝



準決勝と決勝は1対1のリアルタイムパズルバトル! いかに相手プレイヤーのライフを削るか!? 腕前はもちろん、その戦略も試されるぞ。

ガチャドラで新たなモンスターを獲得!

アプリ版と同様に、本作でも"ガチャドラ"でモンスターを獲得できる。3戦中どこまで勝ち抜いたかによって獲得するモンスターの数が変化する。そのほか、ここではモンスターの強化や進化が可能となっている。



アプリ版でおなじみガチャドラ。ガチャドラの腕を下げると、お腹からモンスターの卵が出てくるぞ。



成績を問わずガチャドラは必ずできるので、運がよければ超激レアのモンスターが出ることも! キミは引けるか!?



出てきたモンスターの中から、最終成績に応じて獲得できる数が変化。自分に必要なモンスターを選んで獲得しよう。

プレイヤーの分身となるメインキャラクターたちは野村 哲也氏がデザイン！

この世界のパズドラバトルではっきりと白黒つけてやる

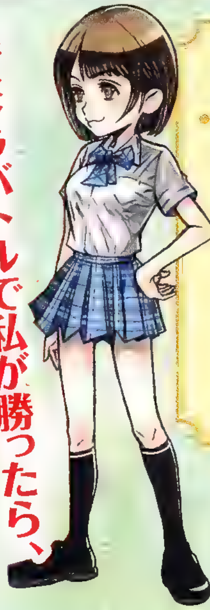


水無月ヨウ

- 性別：男　●出身：現代・横浜
- 年齢：17歳　●性格：冷静
- 願い：「僕は必ず現代へ戻る！」

青龍コンツェルンの御曹司でもある光琳高校2年生。成績優秀、眉目秀麗のため女生徒からの人気は高いが、実は不測の事態に弱いという一面を持つ。密かに初期からパズドラをプレイしており、かなりの腕前を持っている。魔法石の力によってラズール王国へ召喚されたヨウは、"現代へ戻る"という願いを叶えるため、マドロミトーナメントへの参加を決意する。

パズドラバトルで私が勝ったら、無理矢理にでも協力してもらうからね！



牧村チカ

- 性別：女　●出身：現代・横浜
- 年齢：16歳　●性格：快活
- 願い：「んー何にしようかなあ～？」

元気ハツラツな光琳高校1年生。明朗快活な性格から男女問わず好かれ、運動神経も抜群。だが、部活には所属せず日々パズドラ三昧。また、その性格や見た目とは裏腹にインドア派でアイドル好きな一面も持つ。ラズール王国へ召喚された後、早く現代へ戻りたいと思っていたが、何でも願いごとが叶うと知ってから、願いに迷いつつマドロミトーナメントへ参加。

ボクはただ知りたいだけなんだ。この世界を構成するドロップの向こう側にあるものを。



アンリ・ボーラム

- 性別：男　●出身：???
- 年齢：20歳　●性格：快楽主義
- 願い：「キミならボクの知りたいことを教えてくれるんだよね」

この世界の仕組みやヨウやチカなどの存在を知っている謎多き魔術士で、世界とマドロミドラゴンの秘密を探る魔術士ギルドの構成員。だがアンリ自身は魔法石にあまり興味が無く、マドロミドラゴンへの知的欲求のみで行動している。ティンニンの正体も知っており、実験対象として執拗に付け回す。別の世界が楽しそうならその世界へ行きたいと考え、遊び感覚でマドロミトーナメントに参加する。

私のこの一瞬は、パズドラバトルで勝ち進めば道が開けると教えてくれてるの。



ティンニン

- 性別：女　●出身：ラズール王国
- 年齢：10歳（外見年齢）
- 性格：臆病　●願い：「お父様のため、異変を止めるの」

正義感が強いドラゴンの娘。世界の異変を止めるため、また一人前のドラゴンになるために、人間界へやってきた。しかし、人間と話したことが無いため、コミュニケーションが取りづらく、引っ込み思案な性格になってしまう。強大なドラゴンの力を持っているが、パズドラ士としてはまだまだ勉強中。

『パズドラ バトルトーナメント』開発スタッフ ミニインタビュー

――まずはアーケード版『パズドラ バトルトーナメント』開発の経緯について教えてください

門井　最初はガンホーの山本さんからお声掛けいただきました。その後いくつか企画書を作り、企画会議を経て今の形になりました。"スクウェア・エニックスらしさ"ということも目標だったので、随所にちりばめられているかと思います（笑）。

――既にスマートフォン版で『パズドラ』を遊んだことのあるプレイヤーへの、アーケード版ならではのアピールポイントなどはありますか？

國澤　スマートフォン版をやり込んだ方は、アーケード向けに実装された"プレイヤースキル"の駆け引きや読み合いの楽しみも、「今までに無い『パズドラ』」を新鮮な気持ちで体験いただけます。また、まだあまり『パズドラ』をやっていない、という方でも心配はいりません。全国対戦では「ランク」によって対戦相手が適切に選ばれますので、いきなり上級者と対戦してびっくりすることもありません。安心して楽しんでいただけます。いきなり全国対戦は……というシャイな方には、ストーリーモードがおすすめです。ルールを覚えながら楽しめますので、ぜひ遊んでください。

――それでは、お二方それぞれから、『パズドラ バトルトーナメント』稼働を心待ちにしているアルカディア読者の方にひと言お願いします

門井　あの『パズドラ』が対戦ゲームに生まれ変わり、かなり白熱したバトルが楽しめるようになっています。また、ちゃんとアーケードゲームらしさが強く出ているゲームですので、ぜひ楽しんでいただければと思います。

國澤　スマートフォンのゲームがアーケードに？と驚かれたかもしれませんが、対戦アーケードゲームとして楽しめるような作りになっています。華麗に動くモンスターも見どころです。ぜひぜひプレイして、新しい『パズドラ』を体験してください！

『パズドラ バトルトーナメント』[illegible]
門井 信樹氏（文中敬称略）

『パズドラ バトルトーナメント』[illegible]
國澤 仁氏（文中敬称略）

登場モンスターを一部紹介！

本作に登場するモンスターは火、水、木、光、闇の5種類の属性に分けられる。火、水、木は三すくみの形になっており、光と闇は対の属性になっている。ここでは、各属性のモンスターを一部紹介。このほかにも、カッコイイモンスターから可愛いモンスターまで多彩なモンスターが登場するので期待して待とう！



戦闘では各モンスターの属性による相性も大きなポイントになる。自分の所持するモンスターの属性を確認しながらチーム編成を考えよう。

火属性モンスター



水属性モンスター



木属性モンスター



光属性モンスター



闇属性モンスター



多くのユーザーで賑わいを見せたロケテストにおジャマしてきたぞ！

去る12月13日（金）から15日（日）までの3日間、東京「秋葉原Hey」、神奈川「横浜ラウンドワン横浜西口店」、大阪「namco梅田店」の3店舗にて、本作初となるロケーションテスト（ロケテスト）が開催された。アルカディア編集部は初日となる13日、東京秋葉原のHeyでのロケテストに参加してきた。

当日は開店前から列を作る人々の姿が見られ、ロケテストが始まると多くのユーザーで賑わいを見せた。本作のロケテストでは、アーケードゲームファンだけでなくアプリ版の『パズドラ』ファンも多く見受けられたのが印象的だったが、相違点や操作性などに戸惑うユーザーは少なく、アーケード版初プレイとは思えぬ腕前のプレイヤーの姿が多数見られた。

また、現地には『パズドラ』のプロデューサーを務めるガンホー・オンライン・エンターテイメントの山本大介氏や、本作のプロデューサーであるスクウェア・エニックスの門井信樹氏も姿を見せ、熱気あふれるユーザーのプレイ風景を見守っていたほか、「将来的には全国大会や世界大会もやりたい」と力強いコメントを残してくれた。本作の稼働が楽しみだが、その後の展開にも期待がかかる。

PRESENT!!

今回のロケテストで来場プレゼントとなった『パズドラ バトルトーナメント』オリジナル[illegible]を[illegible]にプレゼント！ハガキに[illegible]およびメールアドレス、[illegible]を記入して下記まで（締め切りは2014年1月31日（金）当日消印有効）。
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
（株）KADOKAWA エンターブレインBC
アルカディア編集部「パズドラ旅プレ」係





新たに実装されるシステムが、戦いをより熱くする！

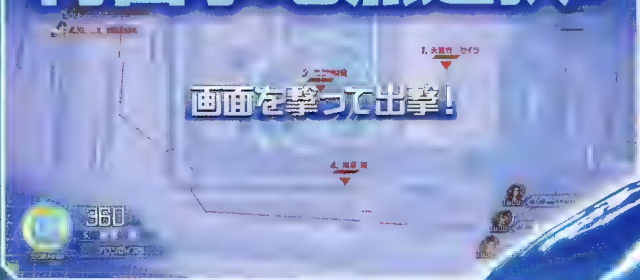
先日ロケテストが開催され、稼動まで秒読み段階に入った「ガンスリンガー ストラトス2」今回は特に重要になる新システムやキャラについて、実際にプレイした強豪プレイヤーたちの意見を掲載していくぞ！



覚醒！

●画面左下のゲージがたまったときに[illegible]回押し込むことで発動。各種ステー[illegible]ジャンプゲージと弾数が回復する。[illegible]中でも発動が可能で、発動時には一定時間[illegible]

再出撃地点選択！



●「2」では再出撃地点を自分で指定できるように。ガンデバイスで指定した地点の上空から降下する。出撃から戦闘に移行するまでやや時間がかかるため、即奇襲などはできないが、味方と連携をとりやすくなり戦略の幅が広がった。

ガンスリンガー ストラトス2	
■メーカー	スクウェア・エニックス／バイキング
■ジャンル	オンラインマルチ対戦型ダブルガンアクションゲーム
■操作方法	ダブルガンデバイス
■発売日	2014年春稼働予定
■使用基板	TAITO TypeX3

Gunslinger Stratos®

ガンスリンガー ストラトス



新たな決戦の開幕は2014年春！

公式賞金制大会や、スーパーふるさとカップが終了し、一段落したともいえる「ガンスリンガー ストラトス」。しかし、いまだ多くのプレイヤーが日々激闘を繰り広げており、先日開催された「ガンスリンガー ストラトス2」のロケテストには数多くのプレイヤーが駆けつけ、連日大盛況。そして、稼働開始も2014年の春と、もう目前に迫っている。

新システムを多数実装し、キャラクターも前作キャラに加え新たに4キャラクターが参戦。戦いに大きく影響するウェポンパックやマップもすべて一新されており、これまでをはるかに上回る激戦が予測される。

既に第三回公式賞金制大会の開催も正式に発表されており、三度目の戦いに向け、強豪たちはロケテストでしのぎを削り、さまざまな視点で新たな要素の研究がされていた。

その新要素の中でも、戦術に大きな影響を与えそうなのが、「再出撃地点の選択」、「覚醒」、「新キャラクター」の三点であろう。出撃地点を選択することで、その後の状況をコントロールしやすくなり、覚醒は不利な状況からの一発逆転や、逆に最後の逃げ切り、[illegible]を使うことで回避が困難な攻撃を回避したり……と、さまざまな使い方が期待できる。新キャラクターはどれも個性的で、ウェポンパックも独特の武器を所持しているものが多く、そのポテンシャルは計り知れない。

そこで、今回は、ロケテストが開催された店舗をホームとしており、当然ロケテスト中も多くのプレイを重ねた強豪プレイヤーにそれぞれについて彼らの視点から話を聞いてみたぞ！

ロケテストでのプレイから、著名プレイヤーたちは新システムをどう感じたか？

覚醒

●ふ～ど

[illegible]

●たわば

[illegible]

●おしる

[illegible]

●夕陽

[illegible]携がより重要になっています。相手に覚醒を「使わせる」という新たな戦術も生まれ、チームとしての駆け引きがより熱くなってますね。

再出撃

●ふ～ど

[illegible]

●たわば

[illegible]

重要になりそうですね。

●おしる

[illegible]

●夕陽

[illegible]

新キャラ

●ふ～ど

[illegible]

●たわば

[illegible]

●おしる

[illegible]



[illegible]

●夕陽

[illegible]

これらの意見を見ると、新システムの中でも、特に覚醒の戦術におけるウェイトは大きくなりそうである。攻守どちらにも使え、特殊な使い方もできそう（例えば反物質ミサイルランチャー2連発、など）で、遊び方の幅も広がりそうである。そこに新キャラクターが加われば、いったいどうなるのか予想は不可能。今から楽しみである（age）。



コメントをいただいたプレイヤーたち

■ふ～ど
本誌でもおなじみプロゲーマー。第二回公式賞金制大会で優勝し、チームの牽引役でもあった。格闘ゲーム以外でも活躍することで、その肩書きに恥じない活躍を見せている。

■おしる
池袋を中心に活動する若手プレイヤー。確かな技術を持ち、第二回公式賞金制大会ではほかのチームメイトとともに、「全員が新キャラ」という特化したチームで本戦への出場を果たした。

■たわば
池袋を根城とする古参プレイヤーの一人で、第二回公式賞金制大会優勝チームのメンバー。技術よりも立ち回りと戦術に特化したプレイヤー。最近FXで失敗してこりたとか何とか……（笑）。

■夕陽
本誌では二度目の登場。「1」のロケテストのころからの最古参強豪プレイヤーの一人で、先日開催された「スーパーふるさとカップ」にて、念願の大規模公式大会での優勝を果たした。



ついに稼働を開始した『12-13』バージョンを大特集！　変更点の解説や全カードリストなど、盛りだくさんの内容でお届け！

WORLD CLUB Champion Football 2012-2013

ワールドクラブ チャンピオンフットボール2012-2013

■メーカー　：セガ
■ジャンル　：スポーツカードゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日　：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

text= たてしゅ、マンモス丸谷、いちみやひろし、パリィさん、テラダ

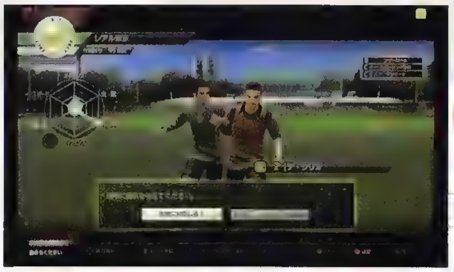
『WCCF 12-13』スタートダッシュ攻略!!

新しいイベントで育成や試合を優位に運ぼう！

ゲームプレイ中にひん繁にイベントが発生し、成功させるとさまざまなメリットを享受できる今回の『WCCF』。そんなイベントの中でもトップクラスで"オイシイ"のが練習中に発生するイベントだ。練習の効果が最高(コメントに「選手たちの目が輝いて〜」と表示される)だった際に発生するこの2択を成功させると、特定の選手の能力とチームグラフが、ケガのリスク無しで大幅にアップするぞ！



イベントが成功すると最小限の疲労で負荷の高い練習を無事にこなした場合と同じぐらいチームグラフが一気に伸びる。





練習時に特定の選手にカメラが寄ったらイベント発生の合図。2択は超高確率で正解するので、好きな選択肢を選ぶといい。





こちらは攻撃型の選手のイベント発生画面。選手のタイプに応じて選択肢が変化するので気をつけたい。

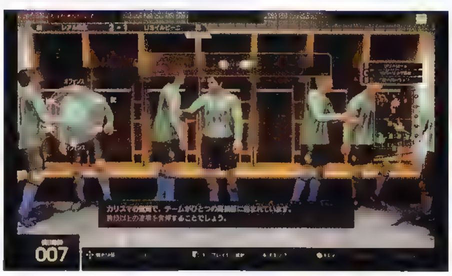
ハーフタイムイベントでチームの士気をアップ！

チームマネージメント中だけでなく、試合にもイベントは発生。監督の指示に代わってキャプテンの発言でチームの士気を上げるイベントは前号でもお伝えしたが、ほかにも前半の内容を受けて発生するイベントが存在することが判明している。活躍した選手の体力が自動で回復したり、スーパーサブ特性を持つ選手を後半から投入すると通常よりも能力がアップするなど、イベントは自軍が有利になるものばかり。積極的に活用したい。



ハーフタイムに起こるイベントが数多く存在するおかげで、『12-13』はリードされていても後半に入ってから巻き返せる！

▶キャプテンイベント





ハーフタイムの指示を選択する際に、キャプテンに発言を促す選択肢がランダムで出現。高確率でチームの士気がアップ。

▶スーパーサブイベント



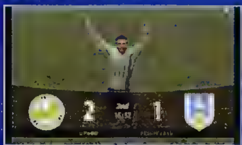


控え選手が後半から出場を直訴。志願した選手を後半の頭から投入すると普段よりも能力がアップ。

WCCF情報局　**現在判明しているビッグマッチプレイヤー**……ノイアー(12-13/WGK)、ピルロ(12-13/WDM)、デ・ロッシ(12-13/BAN)、ゲッツエ(12-13-WOM)、ミュラー(12-13)、フンメルス(12-13)、ディ・ナターレ(12-13)、クローゼ(12-13)、ハンダノビッチ (12-13)、ナスタシッチ (12-13)、J.ボアテング(12-13)、クライフ(10-11/KOLE)、エメルソン (05-06)、キューウェル (04-05)、リーセ (04-05)

新たなカードカテゴリがチーム作りの幅を広げる！

『12-13』から"年齢に関わらずそのシーズンにブレイクした選手"を対象にした"Riging Star"が登場。新カテゴリーはこれだけかと思いきや、さらなるビックなレアカテゴリーの追加が判明。その名も"History of Legends"。サッカー史の1ページを切り取りカード化されるこのカテゴリ、第一弾としてロマーリオが登場する！



名選手が数多く存在するブラジル人の中でも、ひときわ大きなインパクトを残したロマーリオ。ピッチ内ではスーパープレイで、ピッ外では破天荒な言動で話題をさらった。

History Of Legends



バルセロナ、バレンシア、フルミネンセ(ブラジル)に在籍していたロマーリオを『WCCF』上で再現。3枚それぞれが別のスキル、チームスタイルを有しており、ピッチ上での動きも異なる。

Rising Star



『WCCF』初登場でかつ活躍した選手が選ばれる"Rising Star"。

ビッグマッチプレイヤーとジャイアントキラー特性の追加

今作から選手が持つ個性のひとつとして"ビックマッチプレイヤー"と"ジャイアントキラー"という特性が登場。前者は重要なカップ戦、後者は自分のチームより戦力が高い対戦相手と試合を行なう際に高確率で発動。ふだんの試合より能力が高い状態で戦えうことができる。二つの特性は、今バージョンのカードだけでなく過去に排出された選手にも適応されている。手持ちのカードで気になる選手がいたら登録して確かめてみよう。



ビッグマッチプレイヤー特性を持つ選手は過去のバージョンまでさかのぼれば、かなりのカードに設定されている模様。

Big Match Player



イブラヒモビッチ(12-13) (WCF)
ラーム(12-13) (SP)
カッサーノ(12-13) (SP)
トッティ(12-13) (SP)
シアニ(12-13) (LE)
アルバ(12-13) (SP)

Giant Killer



マラドーナ(08-09) (KOLE)
ホンダ(10-11) (SP)

CPUチームとの試合で発生称号獲得のチャンスも！

一人用モードのリーグ戦のCPU戦ではさまざまなミッションが発生する。成功させれば称号が手に入るなど、さまざまなメリットがある。



今作の称号はチーム引き継ぎ時ではなく、ミッションをこなした際に手に入る。入手しやすくなったぶん、称号の数は前作と比較にならないほど増えている。





ミッションは「1点差をつけて勝て」や「ゴールを決めろ」といったシンプルなものから「右サイド攻撃のみで1点取れ」など、チームの戦術に制限をかけるものも存在する。

完全一人プレイで進行するリーグモード

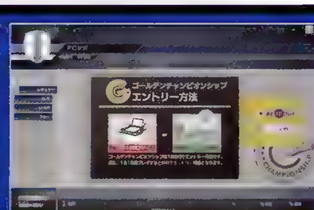
今作からリーグ戦とカップ戦はまったく違う時間軸で進行。ゲームが開始直後に毎回どのモードで遊ぶかを選択するようになった。なおリーグモード時は必ずCPUが操るリーグ戦用の敵チームとの対戦になる。



リーグ戦はほかのプレイヤーを待たずに進められるのも利点の一つ。スキップを活用すればこれまでの2/3ぐらいの速度で1ゲームを完了できる。

ゴールデンチャンピオンシップでアイテムをゲット！

だれでも参加できる敷居の低いデータ対戦として、"ゴールデンチャンピオンシップ"が今作から新設。1日10プレイか100円を投入することでデータ戦に登録でき、その結果によって翌日にはアイテムが手に入るぞ。



条件を満たしてチームを登録すると、翌日ゲームセンターが開店するころには結果が判明。成績上位なら育成に役立つシューズが手に入る!?

WCCF情報局 現在判明しているジャイアントキラー……ロッベン(12-13)、クライフ(10-11/KOLE)、イスラ(11-12)

『WCCF 12-13』攻略ファーストインプレッション

DFの裏をとる戦術がおすすめ!?

FIRST IMPRESSION

Mammoth MARUYA



マンモス丸谷

『12-13』をプレイしてまず変わったと感じたのが、チームスタイルの効果がチーム全体に与える影響力の大きさ。発動した戦術をチーム全体である意味露骨に狙いにいくようになるので、キープレイヤーの切り替えで攻め手を大きく変えられるっス。個人的なオススメは“ラインブレイク”や“スルーパス重視”。発動させると最終ラインの裏を取る動きを徹底的にくり返すようになるので、相手DFが足の遅いタイプだと面白いようにゴールを決められるっスよ！

ただチームスタイルの影響が大きいため、相手の戦術と相性が悪い守備系チームスタイルを選んでいると失点が増えそうな予感っスね！



能力の高い選手＋ラインブレイクならはCPUが相手なら得点を量産できる!

ボタン操作を徹底練習せよ!

FIRST IMPRESSION

TATESHU



たてしゅ

新バージョンは左手、すなわち戦術ボタンの使い方が特に重要なポイントになりそう。パスでもドリブルでも、指示に対する選手のレスポンスがより早くなった感があるので、展開を読みつつどこでボタンを操作するかが大きく勝敗を分ける予感大だ。

相手をドリブルで抜いたりトラップした勢いでタッチラインを自ら割ってガッカリする場面がほとんどなくなったことにより、サイドの攻防が今まで以上にアツくなったのも好印象だ。また、FWの守備力も抑えられている模様。

なお、マッチアップの場面でボタンを連打する“おまじない”は今回も意味が無いでしょう（多分）……。



攻撃時は味方の居る場所やスペースの空いた方向に合致した指示を出すといい。

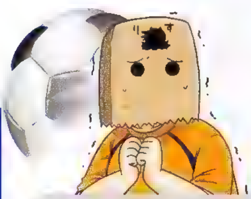


カードを動かさなくても、ボタンと戦術をうまく使えば数的優位の状態で守れる!?

やっぱりうれしい一人用モード!

FIRST IMPRESSION

HIROSHI ICHIMIYA



いちみやひろし

まずリーグ戦が一人用になったことでいわゆる「飛ばしプレイ」をしなくて済むようになった事は非常にありがたい。今までは時間の無いときにカップ戦になってしまい困ったこともあったけど、今バージョンからは基本リーグ戦に引き籠もればいいのでプレイ時間が読みやすくなったことがなにげに大きいと思う。カップ戦のスケジュールが合わない時でもちょっとだけリーグ戦をやろうかな？、という気にもなるし。ミッションモードが試合中にいきなりきたのは最初ビックリしました。まだほんの少し触っただけなので内容についてはあまり書けませんが、とりあえずシュケルがほしいです。

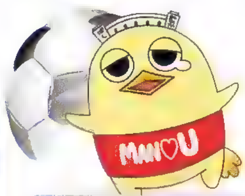


ちなみにシュケルの妹はミルコ・クロコップと結婚したんだそうです。

攻撃のダイナミズムが強化された?

FIRST IMPRESSION

PARI-SAN



パリィさん

『11-12 Ver.2.0』ではC.ロナウドなどのスーパードリブラーをもってしてもDFが正しいポジションを取っていれば、そう簡単には単独突破できない印象だったが、『12-13』ではかなり守りにくく感じた。

そして今回はなにより得点に直結するようなスルーパスがかなり決まりやすくなった。前バージョンではたとえシャビやイニエスタであってもそうやすやすとスルーパスは通せず、正直メイン戦術に組み込むのは難しかったが、今回は十分に楽しめそう。今回はATLEなどのレジェンドレア枠に強力な選手たちが用意されていることを考えても、華々しい攻撃が飛び交う魅力的なバージョンになるかも！



ハーフタイムイベントは単純に楽しい。今回はキャプテンのカリスマ性にも注目が集まりそう。



今Ver.ではベッケンバウアーがボランチ起用ですばらしい動きを見せたことを確認。

Most Valuable Player　　Lionel MESSI



Most Valuable Player

MVP

Lionel MESSI
リオネル・メッシ

まさに空前絶後！
四年連続のMVP選出

黄金色に輝くMVPのカードに選ばれたのは、やはり昨シーズンも異次元の得点力を見せつけたこの男。リーガでは46ゴールを決めて二シーズン連続、通算三度目の得点王を獲得するとともに、宿敵レアルから王座を奪回。欧州CLでは準決勝でバイエルンに完敗を喫したが、史上初となる世界最優秀選手賞を四年連続で受賞した。

スキル
マシアの英雄
チームスタイル
フォアザチーム

今回もオフェンス、テクニック、スピードの三種類の能力値がすべて20点満点で、パラメーターの合計値も過去の三種類のMVPと同様に全選手中最高の98ポイントに設定されており、もはやだれも文句の付けようがないだろう。ちなみに、チームスタイルがフォアザチームに設定されたのは意外にも今回のMVPのカードが初めてのことだ。

バンビ監督　かく語りき

前作に比べてパワーとスタミナのパラメーターが上がっているのがいいですね。チームスタイルがフォアザチームということでこれをどう使いこなすかが鍵になりそうですね。

King Of Legends　　Alfredo DI STÉFANO



King Of Legends

KOLE

Alfredo DI STÉFANO
アルフレッド・ディ・ステファノ

サッカー史に残る
まさに生ける伝説！

アルゼンチンのリーベル、コロンビアのミジョナリオスを経て1953年にレアル・マドリーへと加入したストライカー。レアル移籍時に保有権をライバルのバルセロナと激しく争ったことで、時の独裁者であるフランコ将軍が「一年おきにチームを変えてプレイしたらどうか？」と提案され、最終的にはレアルが破格の金額で権利をすべて買い取ったという逸話も持つ。

スキル
黄金の矢
チームスタイル
ラインブレイク

旧欧州チャンピオンズカップでは、プスカシュらとともにチームのエースとしてケタ違いの攻撃力を発揮して勝ちまくり、第一回大会からなんと五連覇を達成。左右両足でゴールを量産し、レアル在籍時は565試合に出場して466ゴール。リーグ八回優勝し、旧バロンドールを1957年と1959年の二度受賞し現在はレアルの名誉会長を務める。

バンビ監督　かく語りき

"レアル祭り"の象徴なのか、KOLEはディ・ステファノ。選手自体は古い映像でしか見たことがないですが、試してみたい選手ではあります。あとは引けるかどうかが最大の問題（笑）。

History Of Legends　　ROMARIO

History Of Legends

HOLE

ROMARIO
ロマーリオ



スキル	100/100
チームスタイル	フィニッシュワーク



スキル	コラソン
チームスタイル	フォアザチーム



スキル	我がゴール
チームスタイル	フリーロール

生まれながらの
天才ストライカー！

ペレに次ぐ通算得点1000ゴールを達成した稀代の名ストライカー。1994年のアメリカ大会ではベベットとともに母国を24年ぶりの優勝に導いた。1993-94シーズンはバルセロナで30ゴールを決めてリーガ得点王を獲得するとともに、チームの国内リーグ四連覇にも大きく貢献。1996～98年はバレンシアでわずか11試合のリーガ出場で5ゴールを記録した。フルミネンセでは2002から2004年までプレイし、2009年に現役を引退した。

バンビ監督　かく語りき

今回の目玉、新カテゴリーHOLEロマーリオ。同じ選手をまさか三枚出すとは……とはいえ、ロマーリオに点を取らせようと思えばフィニッシュワークのカードに人気が集中しそうな予感。

WCCF情報局　新カードファーストインプレッション……「ディ・ステファノ」相手に寄せられてもボディバランスを崩さずにそのまま抜き去る高速ドリブルと、左右両足で正確なミドルシュートが撃てる怪物FW。直接FKもかなり得意なタイプのようだ(たてしゅ)。

ATLE All Time Legends

ボド・イルクナー



スキル	難攻不落
チームスタイル	シュートセービング

若くして旧西ドイツ代表に定着し、1990年にはチームの世界一獲得にも貢献した守護神。

ヤープ・スタム



スキル	バトルサイボーグ
チームスタイル	リトリート

一対一の勝負にめっぽう強い大型センターバック。『02-03』以来、二度目のレアカード化。

アイトール・カランカ



スキル	結界のブロック
チームスタイル	ディレイディフェンス

1990年代後半に活躍したCBで、イエロやサンチスらとともにレアルの最終ラインを支えた。

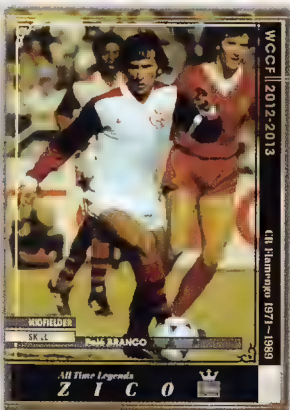
ロベルト・カルロス



スキル	悪魔の弾道
チームスタイル	プレースキック重視

『06-07』ではLEのレアカードとしても登場。代名詞の弾丸FKが再びうなりをあげるか!?

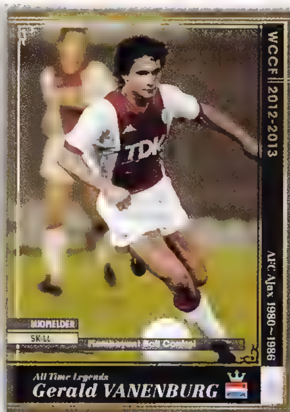
ジーコ



スキル	白いペレ
チームスタイル	キープレイヤー重視

かつては日本を率いたこともあるカリスマ。『02-03』でもATLEで一度登場している。

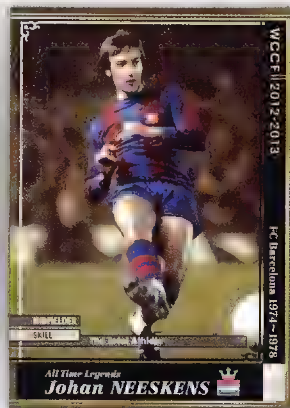
ジェラルド・ファネンブルグ



スキル	天衣無縫のテクニック
チームスタイル	ボールキープ

1988年の欧州選手権で優勝したオランダ代表の一人。磐田ではリベロとしてもプレイした。

ヨハン・ニースケンス



スキル	トータルアスリート
チームスタイル	ダイナモ

あのクライフとともにトータルフットボールを体現した、元オランダ代表の伝説的名手だ。

フェルナンド・レドンド



スキル	エルエレガンシア
チームスタイル	ゲームメイク

華麗な足技で観客を魅了した中盤の貴公子。『02-03』ではミランのSPカードとして登場。

リバウド



スキル	フィールドの魔術師
チームスタイル	チャンスメイク

『02-03』以来、ひさびさの登場。ロナウド、ロナウジーニョと形成した「3R」はあまりにも有名。

エミリオ・ブトラゲーニョ



スキル	エルブイトレ
チームスタイル	フィニッシュワーク

レアルがリーグ五連覇を達成した当時のエース。小柄だが抜群の決定力の持ち主。

ダボル・シュケル



スキル	トマホーク
チームスタイル	フィニッシュワーク

元クロアチア代表の点取り屋。1998年の世界大会では日本戦で決勝ゴールを決めた。

バンビ監督 かく語りき

十年振りの登場となるレドンドに注目。『WCCF』で排出されたのは『02-03』のSPカード一枚ですが、このSPカードは実は多彩なドリブルを駆使する隠れた名手なんです。スタミナが12しかないので使っている人をほとんど見たことはないですが、もし今回スタミナ面がアップしていれば、非常に魅力的な選手になるはず。ほかにはリバウドも試してみたい。『02-03』のレアもすばらしいのですが、ATLEはさらに上をいくかもしれません。彼の場合、下手に戦術ボタンで指示せずに好きに動いてもらったほうがいい動きをしたりしますね。

WCCF情報局 新カードファーストインプレッション……「ロマーリオ(バルセロナ)」素早いターンから相手DFをあっという間に抜き去り豪快なゴールを連発する。相手のいないスペースにポジションを取り、味方のパスを引き出す動き出しも秀逸だ(たてしゅ)。「ロマーリオ(フルミネンセ)」セカンドトップやウイングとして活躍。どちらかといえばチャンスメーカーか(パリィさん)。



Young Star
YGS

若手の中でも突出した活躍を見せている選手がチョイスされるレアカテゴリー。今作では前バージョンのU-23 SUPERSTARSから定番のYOUNG STARへと再リニューアル。これまではどちらかというと攻撃的なポジションの選手が選ばれることが多かったが、今回はボランチがメインポジションのベッラッティ、さらにはセンターバックのバランと守備的な役割の選手が選ばれている。今バージョンではどのカードもスタミナ値がある程度高いので、どんな起用法にもある程度応えてくれそうだ。



前作ではキャンペーンカードとして登場。大幅に能力値がアップしてのレアカード化だ。

カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
マルコ・ベッラッティ	パリ・サンジェルマンFC	MF	イタリア	14	12	18	13	14	14	85	旋律のようなボール捌き	キープレイヤー重視
ステファン・エル・シャーラウィ	ACミラン	FW	イタリア	17	5	18	14	17	15	86	ファラオーネ	ボールキープ
イスコ	マラガCF	[illegible]	スペイン	16	8	19	13	15	15	86	天才的なボールさばき	キープレイヤー重視
ラファエル・バラン	レアル・マドリーCF	[illegible]	フランス	8	17	14	17	16	15	87	パワーブレイカー	個人守備重視



Rising Star
RGS

本作から新設されたレアカテゴリー。RISING STARの名前が表すように12-13の欧州サッカーシーンでブレイクを果たし、なおかつ今まで『WCCF』においてカード化されたことがないプレイヤーのみを対象としたカテゴリーとなっている。今回選出された四人のうちヘーベデスを除く、三人が二十代後半という、サッカー選手としては最盛期といえる年齢で、そのためかかなり強烈な能力値が設定されている。数値だけで見れば最強クラスといっていいが、はたしてその能力はいかに……？



加入するやいなやシルバーコレクターだったバイエルンに三冠をもたらしたマンジュキッチ。

カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
デンバ・バ	チェルシーFC	FW	セネガル	19	5	15	18	17	14	88	シューティングスター	ダイレクトプレイ重視
マリオ・マンジュキッチ	FCバイエルン・ミュンヘン	FW	クロアチア	19	7	15	16	16	16	89	ゴールを呼ぶ男	フィニッシュワーク
ベネディクト・ヘーベデス	FCシャルケ04	[illegible]	ドイツ	11	19	12	17	14	15	88	強奪者	個人守備重視
リッカルド・モントリーボ	ACミラン	[illegible]	イタリア	16	13	18	14	13	16	90	創造の天秤	ショートパス重視



BANDIERA
BAN

サッカー用語で「バンディエラ」といえばそのチームの旗印となる象徴的な選手を指す。このカテゴリーは『07-08』バージョン以来の復活となる。移籍の活発な現代サッカーではなかなかバンディエラたる資格を有した選手は少ないが、今回の選ばれた四名はいずれも初のBAN化。ランパードのみ現所属クラブ以外でのプロ経験があるものの、十年以上主力としてクラブに貢献してた存在として、名実ともにチームの伝説に残る名選手であることは間違い無い。今回スポットライトが当たりそうなキャプテンシーもありそう。



バイエルンの中心選手として伝説的なシーズンを経験したラーム。現在はボランチを任されることも。

カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
フランク・ランパード	チェルシーFC	MF	イングランド	16	12	16	16	13	16	89	鋼鉄の心臓	フォアザチーム
フィリップ・ラーム	FCバイエルン・ミュンヘン	[illegible]	ドイツ	15	16	15	14	16	18	94	バックミラー	カバーリング重視
ダニエレ・デ・ロッシ	ASローマ	[illegible]	イタリア	16	16	16	17	13	17	95	チームの救世主	降臨
イケル・カシージャス	レアル・マドリーCF	[illegible]	スペイン	8	20	11	16	14	12	81	守備組織の要	組織守備重視

JT Japan National Team

今作も日本代表のユニフォームに袖を通した選手が『WCCF』に参戦!!

カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
エイジ・カワシマ	Rスタンダール・リエージュ	[illegible]	日本	8	17	11	16	15	12	79	リアオーガナイザー	組織守備重視
マサヒコ・イノハ	ジュビロ磐田	DF	日本	10	16	13	14	15	16	84	トータルコントロール	組織守備重視
ヤスユキ・コンノ	ガンバ大阪	[illegible]	日本	11	16	14	14	14	16	85	確信のポジション	セーフティディフェンス
ユウト・ナガトモ	FCインテル・ミラノ	[illegible]	日本	14	15	13	15	15	20	92	ゴールを呼ぶ軌道	チャンスメイク
ゴウトク・サカイ	VfBシュトゥットガルト	[illegible]	日本	13	12	13	14	15	15	82	鉄の弾丸	オーバーラップ
アツト・ウチダ	FCシャルケ04	[illegible]	日本	14	13	15	12	17	16	87	ゴールメディエイター	チャンスメイク
マヤ・ヨシダ	サウサンプトンFC	[illegible]	日本	10	17	12	16	12	15	82	崇高なる志士	フォアザチーム
ヤスヒト・エンドウ	ガンバ大阪	[illegible]	日本	16	11	18	13	12	16	86	泰然自若	ショートパス重視
マコト・ハセベ	VfLボルフスブルク	[illegible]	日本	14	14	15	13	14	16	86	終わりなき挑戦	降臨
ハジメ・ホソガイ	バイヤー04レバークーゼン	[illegible]	日本	11	15	12	15	14	16	83	衝動のハードプレス	ハードプレスディフェンス
ケイスケ・ホンダ	CSKAモスクワ	FW	日本	17	10	17	17	13	14	88	パスミーザボール	キープレイヤー重視
タカシ・イヌイ	アイントラハト・フランクフルト	FW	日本	16	7	17	10	17	14	81	ワイドストリーム	ラインブレイク
シンジ・カガワ	マンチェスター・ユナイテッドFC	FW	日本	17	10	18	11	17	15	88	メインアクセル	ダイレクトプレイ重視
ヒロシ・キヨタケ	1FCニュルンベルク	FW	日本	16	9	17	12	16	15	85	無形のパスワーク	ミックスパスワーク
リョウイチ・マエダ	ジュビロ磐田	FW	日本	16	8	15	15	14	16	84	精密なリターン	ワンタッチパス重視
シンジ・オカザキ	VfBシュトゥットガルト	FW	日本	17	9	13	15	14	17	85	ハードチェイサー	チェイシング
ユウキ・オオツ	VVVフェンロ	FW	日本	15	7	15	13	15	15	80	ノンストップトレイン	ドリブル重視

バンビ監督 かく語りき

レアル・マドリーCFの一枚でもピックアップしましたが、YGSのバランが気になりますね。レギュラーカードだけでなくこちらのレアも人気が出るのではないでしょうか。チームスタイルの個人守備重視は相手のドリブル突破に対抗するのにとても有効ですね。プレイヤーの好みやU-5などのレギュレーションによって、レギュラーカードとYGSを使い分けることになると思います。



World-Class GK

WGK

新顔も続々のビッグセーバーたち

前作で『WCCF』初参戦&初レア化したノイアーを除けば久々のレア選出となるチェフ、初めてのレアカード化のデ・ヘア、ハンダノビッチと例年とは顔ぶれの異なるメンバーが選ばれたWGK。それぞれのSPカード版のチームスタイルがチェフ（クロスセービング）以外は特定の状況でのみ効果を発揮するピーキーな戦術であるのに対し、WGK版のチームスタイルはクセのないものが設定されている。どちらを使うか迷ったらこのレア版で問題無さそうだ。



この選手を要チェック!!

前作のREと比較すると総合値は8ポイントもアップ。赤い悪魔の守護神にふさわしいワールドクラスの実力を身につけた。

カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
ペトル・チェフ	チェルシーFC	GK	チェコ	8	19	13	19	12	12	83	フィールドキーパー	リベロキーパー
ダビド・デ・ヘア	マンチェスター・ユナイテッドFC	[illegible]	スペイン	9	19	13	16	13	12	82	超反応	シュートセービング
マヌエル・ノイアー	FCバイエルン・ミュンヘン	[illegible]	ドイツ	10	19	11	18	13	12	83	起死回生の超弾道	GKロングフィード
サミル・ハンダノビッチ	FCインテル・ミラノ	[illegible]	スロベニア	8	19	10	18	12	13	80	シンクロナイズ	シュートセービング



World-Class CB

WCB

世界最高峰の守備力を体感せよ!

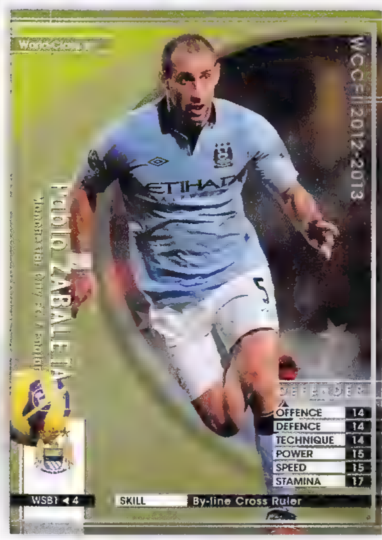
最も注目を集めそうなのは『WCCF』初登場と同時にレアカード化も果たしたダンテだろう。SP版はボアテングとのコンビチームスタイルになっているため、単独での起用ならWCBの方が人気を集めそうだ。そしてもう一つのトピックがセルヒオ・ラモス。センターバックで総合値96を達成したのは『05-06』のLEマルディーニ以来の快挙だ。ちなみにサイドバックでの96超えはダニエウ・アウベスとロベルト・カルロスが達成している。



この選手を要チェック!!

ワールドクラスのセンターバックとして一躍世界中にその名を知らしめたダンテ。奇抜な髪型は現実と同じく遠目でも彼だと一目で分かりそうだ。

カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
チアゴ・シウバ	パリ・サンジェルマンFC	[illegible]	ブラジル	11	20	13	18	15	16	93	全能のリベロ	リベロディフェンス
ダンテ	FCバイエルン・ミュンヘン	[illegible]	ブラジル	11	19	13	19	13	15	90	闘志剥き出しのディフェンス	個人守備重視
ジェラール・ピケ	FCバルセロナ	[illegible]	スペイン	13	19	16	17	13	16	94	ハイラインコマンダー	ラインコントロール
セルヒオ・ラモス	レアル・マドリーCF	[illegible]	スペイン	12	19	14	18	16	17	96	疾風の寄せ	マンマーク

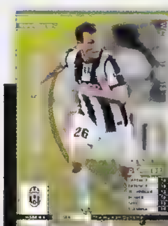


World-Class SB

WSB

サイドの攻守なら俺たちに任せろ!

ここではサイドバック選手たちが続々とレアカード化。その筆頭といえるのが長友。前作ではEXカードでのレア化だったが、今回は晴れて通常排出のレアカードとしての登場。長友に限らず全員がワールドクラスのサイドバックということで、守備だけでなく攻撃面も超一流。そのため目立たせたいなら1、2列前のポジションにしてクロスやカットインなどで直接得点に絡ませるのもよさそう。豊富なスタミナをうまく活用したい。

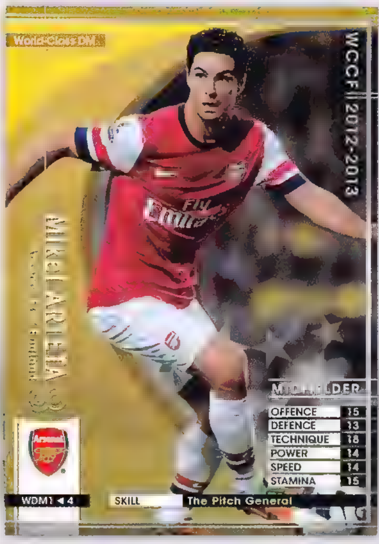


この選手を要チェック!!

恵まれた体格でピッチを上下動し、圧倒的な存在感を放つ肉体派SB。突破力とともにクロスも正確なタイプなので、クラブの戦術に関わらず活躍してくれるだろう。

カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
パブロ・サバレタ	マンチェスター・シティーFC	[illegible]	アルゼンチン	14	14	14	15	15	17	89	ニアゾーンの支配者	プルバック重視
パトリス・エブラ	マンチェスター・ユナイテッドFC	[illegible]	フランス	15	15	13	14	16	18	91	流れを変える奇襲	オーバーラップ
ユウト・ナガトモ	FCインテル・ミラノ	[illegible]	日本	14	14	14	15	16	20	93	マグナムショット	ミドルシュート重視
ステファン・リヒトシュタイナー	ユベントス	DF	スイス	14	15	13	15	15	19	91	ヒューマンダイナモ	ダイナモ

バンビ監督かく語りき この中では何といってもWCBセルヒオ・ラモスでしょう。DFとして破格のトータル96。圧倒的な身体能力で、相手の攻撃を封殺してくれるはず。カードを買いやすいのは、高い能力があるからこそ。SBに配置しても問題ないはず。



World-Class DM

WDM

中盤の底で試合をリードする!!

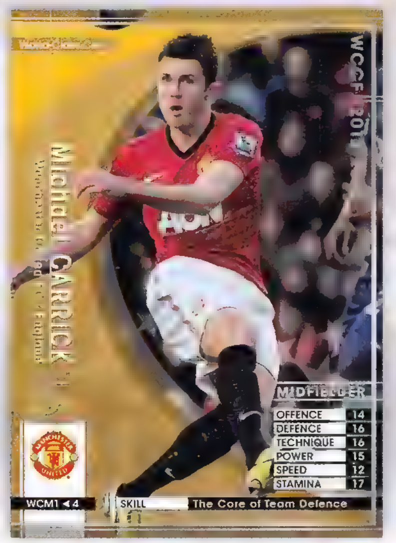
ボランチとも呼ばれるDM（ディフェンシブミッドフィルダー）はどちらかというと守備的な選手が連想されがちだが、今回は攻守ともに秀でた選手たちが選出されている。このうち三名がスペイン国籍であることにも注目したい。レア化常連のピルロやシャビ・アロンソは納得の選出だが、アルテタの選出には驚いたファンもいるのではないだろうか。フィジカルが強調されてきたプレミアリーグで屈指の好選手として長く活躍しているその実力は本物だ。



この選手を要チェック!!

鋭い読みと的確なポジショニングで相手の攻撃の芽を摘み取りCBで起用されることも。恵まれた体格を持ち、欠点らしい欠点の無い稀有な選手。

カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
ミケル・アルテタ	アーセナルFC	MF	スペイン	15	13	18	14	14	15	89	フィールドジェネラル	ゲームメイク
ハビ・マルティネス	FCバイエルン・ミュンヘン	MF	スペイン	14	16	17	17	13	16	93	広域の創造者	逆サイドアタック
アンドレア・ピルロ	ユベントス	MF	イタリア	16	14	20	13	12	16	91	奇跡の街道	スルーパス重視
シャビ・アロンソ	レアル・マドリーCF	MF	スペイン	15	15	17	17	14	17	95	ハイスピードライン	ダイレクトプレイ重視



World-Class CM

WCM

それぞれタイプの違う四選手が登場!!

中盤で攻守の起点となるセンターハーフのレア版がこのWCMだが、選出されているどの選手も微妙にタイプが違うのが面白い。キャリックはフィニッシュワークを促す「二手前」のパスを得意とするパサーで、シュバインシュタイガーはよりフィジカルや潰しのプレイを得意としている。ビダルは強靭なフィジカルと存在感で外国人ながら現在のユベントスの象徴的な人気を誇り、シャビは中盤だけでなく前線でフィニッシュに絡む働きを見せている。



この選手を要チェック!!

チリ人ながらユベントスで絶大な人気を誇る名選手。攻守において苦しい時間帯に大仕事をする特別な力を持っており、時にはPKキッカーを任されることも。

カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
マイケル・キャリック	マンチェスター・ユナイテッドFC	MF	イングランド	14	16	16	15	12	17	90	守備ブロックの核	ディレイディフェンス
バスティアン・シュバインシュタイガー	FCバイエルン・ミュンヘン	MF	ドイツ	16	15	16	17	13	17	94	小気味良い組み立て	ゲームメイク
アルトゥーロ・ビダル	ユベントス	MF	チリ	15	16	14	15	15	17	92	ハイスピードプレス	プレスディフェンス
シャビ	FCバルセロナ	MF	スペイン	17	13	20	13	15	16	94	仕上げのスパイス	ワンタッチパス重視



World-Class OM

WOM

華麗にピッチで舞う花形プレイヤーたち

しばしばチームの花形ポジションとして語られる攻撃的ミッドフィルダーはスルーパスやドリブル突破などでチームの得点に直接絡む働きを見せる。そんなWOMにはスペイン人が三名選出。カソルラは昨季のアーセナルにおいて毎試合といっていいほどビッグプレーを連発しており、プレミアリーグファンなら納得の選出といえるだろう。また『05-06』でウイングとしてレア化されたホアキンがこのカテゴリーでレア化されたのも興味深い。



この選手を要チェック!!

ドイツの至宝としてドルトムントで特典を量産。移籍先のバイエルンではグアルディオラ監督のもと、1トップで出場するなどプレイの幅を広げている。

カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
サンティ・カソルラ	アーセナルFC	MF	スペイン	18	9	18	12	17	17	91	インヘニエロ	全員攻撃
マリオ・ゲッツェ	ボルシア・ドルトムント	MF	ドイツ	18	8	18	13	17	16	90	危険なシャドーストライカー	シャドーストライク
アンドレス・イニエスタ	FCバルセロナ	MF	スペイン	18	11	19	12	17	18	95	真打ち	シャドーストライク
ホアキン・サンチェス	マラガCF	MF	スペイン	17	8	17	16	16	14	88	地を滑るマイナスクロス	プルバック重視

バンビ監督かく語りき WDMシャビ・アロンソは、黒と比べてスピードが1アップ。実は「WCCF」でレジスタを機能させて強いチームを作ることが個人的な夢なんですが、彼はその夢をかなえてくれる最有力候補ではないかと期待してます（笑）。



World-Class

WSA

華麗な攻撃サッカーの体現者がズラリ!

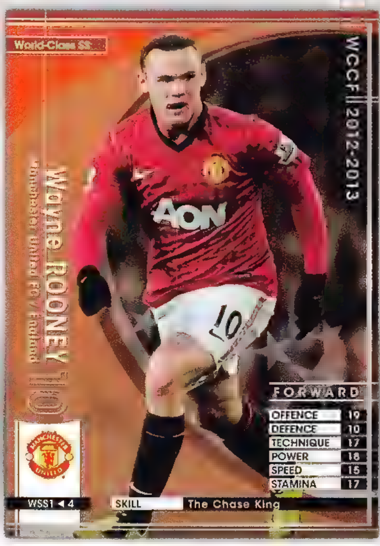
アザールのスキル表記が、かつてのベッカムと同じになっているのがまずは注目ポイント。マタは以前から中央でもサイドでも機能する万能性が持ち味ゆえ、今回も攻撃的なポジションであればどこで使ってもそん色の無い活躍をするハズ。新登場のロイスはサイドでの突破力とともに、カットインから放つシュートの精度も高い現代的なウインガー。そして欧州王者の座を獲得し、まさに最盛期を迎えているリベリーもさらにパワーアップして登場だ。



この選手を要チェック!!

『11-12』でも驚異のドリブル、パスともに破壊力を見せたリベリー。世界的なタイトルを得た今回はさらにその上をゆくインパクトを残すかも?

カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
エデン・アザール	チェルシーFC	MF	ベルギー	17	6	19	13	17	16	88	ホーミングクロス	クロス重視
ファン・マタ	チェルシーFC	MF	スペイン	18	8	18	14	17	17	92	臨機応変な攻撃戦術	ミックスパスワーク
マルコ・ロイス	ボルシア・ドルトムント	FW	ドイツ	18	8	15	14	18	16	89	ランニングエッジ	チャンスメイク
フランク・リベリー	FCバイエルン・ミュンヘン	[illegible]	フランス	19	8	17	16	18	16	94	ワイドブラスター	ミドルシュート重視

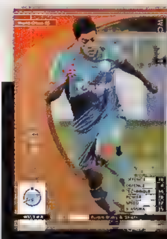


World-Class

WSS

1.5列目で試合を決めるクラッキたち

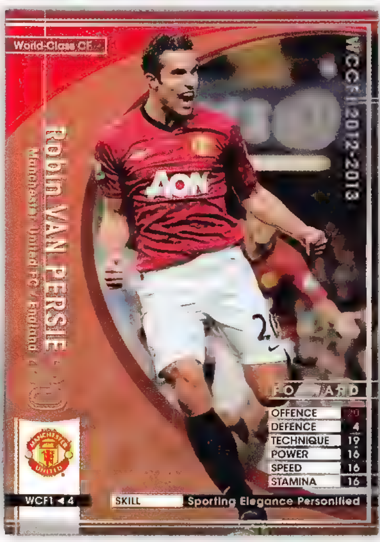
『WCCF』シリーズ随一の人気FW、C.ロナウドはこれまでウイングまたはサイドアタッカーとしてレアカードになるケースが多かったが、今回はシャドーストライカーでの選出となった。FWとしてはディフェンス値が10と異例の高評価を受けたルーニーは中盤でも十分に機能しそう。ミュラーは『09-10』に登場したGESのレアカードよりもさらに成長を遂げ、フッキはパスよりもドリブルでバイタルエリアをかき回すドリブルの威力がますます増しているようだ。



この選手を要チェック!!

今や世界的なスーパースターの仲間入りを果たしたメガトンシューター、フッキ。ブラジル代表では左サイドでポジションをほぼ手中に収めている。

カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
ウェイン・ルーニー	マンチェスター・ユナイテッドFC	FW	イングランド	19	10	17	18	15	17	96	チェイシングキング	チェイシング
トマス・ミュラー	FCバイエルン・ミュンヘン	FW	ドイツ	18	9	15	14	17	16	89	共鳴のゴールハンター	コンビネーションプレイ
フッキ	FCゼニト・サンクトペテルブルク	FW	ブラジル	18	4	16	18	17	15	88	弾丸列車	ドリブル重視
クリスティアーノ・ロナウド	レアル・マドリーCF	FW	ポルトガル	20	4	19	19	19	16	97	トゥーイージー	フリーロール



World-Class

WCF

文句ナシの人選 フィニッシュはお任せ!

長らく厳しい評価がついていたファン・ペルシーのスタミナ値が、過去最高の16ポイントまで上昇したことで、さらに使いやすくなった感がある。イブラヒモビッチは初のプレースキック重視持ちとなり、C.ロナウドにも匹敵する怖さを身に着けたのではないだろうか。昨季は欧州CLのレアル・マドリード戦で4ゴールを決める離れ業をやってのけたレバンドフスキ、そして今や世界最高の9番とも評されるファルカオも総合値がさらにアップしての登場だ。



この選手を要チェック!!

虎(ティグレ)の異名をもつゴールハンター。決してビッグクラブとはいえないアトレティコにおいて、ゴールを量産。闘志あふれるダイビングヘッドが見られるか。

カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	国籍	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
ロビン・ファン・ペルシー	マンチェスター・ユナイテッドFC	FW	オランダ	20	4	19	16	16	16	91	威風堂々	フィニッシュワーク
ズラタン・イブラヒモビッチ	パリ・サンジェルマンFC	[illegible]	スウェーデン	19	4	19	20	14	15	91	撃ち抜く弾道	プレースキック重視
ロベルト・レバンドフスキ	ボルシア・ドルトムント	FW	ポーランド	19	6	14	17	14	16	86	ショータイム	降臨
ラダメル・ファルカオ・ガルシア	クラブ・アトレティコ・マドリー	FW	コロンビア	20	7	17	15	17	15	91	ブレイキングウェーブ	ラインブレイク

バンビ監督かく語りき そろそろWCFファン・ペルシーを使う人が増えてきそう。今まで最大のネックだったスタミナが今作では一気に16にアップし、一試合通しての活躍が期待できますね。あと全然関係ないですが、アザールが僕の体格とほとんど変わらないことにビックリ。

新バージョン稼働記念

アルカディアライター陣が「12-13」についてその激論を熱く交わす！　新システムが多数搭載された今バージョンの秘密を暴け！

『12-13』スペシャル座談会

新人テラダ　それでは早速『12-13』をとりあえず丸一日ぶっ続けでプレイした皆さんに、今回の印象を伺いたいと思います。

いちみやひろし　ゴールデンチャンピオンシップでもらえるシューズは選手に与えると、ゴールドなら個人能力、特殊能力の両方が、シルバーなら個人能力のみ覚醒しましたね。最初「あれ、なんでこいつ覚醒してんだろ？」とか思いましたけど（笑）。

パリィさん　いきなり真面目な耳寄り情報キター‼　あんた神か……。

いちみやひろし　いやま、プレイしてればそのうち分かることですしおすし。

マンモス丸谷　選手の動きでは特に中盤でパス、バックパス、下がりながらのドリブルなどをやるようになり、現実のサッカーに近づいた感じがするっスね。シャビなんかはこれまでより現実の本人らしい動きをしてくれそう。

パリィさん　ああ、おいらのベッケンバウアーも中盤でバシバシ楽しい動きしてたわ……。

新人テラダ　まだベッケンバウアー使い続けてたんですか……。

パリィさん　いやでも本当にベッケンバウアーは見違えるから！　今まではさんざん「どう使ったらいいか分からない」なんていわれてたけど、特にボール奪取力が大幅に向上した感じ。ボランチでは、だけど。

たてしゅ　そういえばパリィさんのロマーリオもいい動きしてましたね。

パリィさん　ああそれ、フィル・ジョーンズ（11-12）だから。

たてしゅ　……は？

パリィさん　今回もすごいですフィル・ジョーンズ。もう彼無しでは『WCCF』できない。愛してる。

新人テラダ　ロマーリオ（HOLE）は皆さんプレイされてましたが、いかがでしたか？

マンモス丸谷　とりあえずバルセロナ版が強そうな感じっスかね。

パリィさん　ボクは主にフルミネンセ版を使ってましたけど、セカンドストライカーやウイングとしては最強クラスだと思いました。シュートたまに外すけど。あと背が低いのに結構GKフィード時の競り合いで勝てるんだよね。

マンモス丸谷　サイドアタッカーの動きがだいぶ変わってる気がする。前作はだれでもクロスの精度は高めだったが、今回はサイドMFやウイングでも現実のプレイスタイルがカットインメインの選手はクロスを上げる意識が低く、むりやり上げさせても精度が残念な感じ。クロスを上げさせたいならクロサータイプ（リヒトシュタイナーとか）を置いた方がいい。

パリィさん　むむ、その意見は逆かも。ボクはむしろ前バージョンはクロッサーじゃないとクロス通らない気がしてたんだけど……。

たてしゅ　ラームのサイドバックとしての完成度の高さは必見ですよ。試しに起用したらやたら頭がいいといいますか、ポジショニングがメチャクチャいいので昔よく使っていたザンブロッタのイメージとすごくダブりました。むしろ、そのザンブロッタよりもさらにグレードアップしていそう。現在、リアルの世界でペップ監督が中盤のアンカーで起用しているのもうなずけます。

マンモス丸谷　直接点に絡む選手はこれまで強かった選手は今作でもだいたい強い。特にパワーとテクニックを兼ね備えた選手、イブラヒモビッチやトッティは前作よりもさらに強力に。

パリィさん　イブラのトップ下試してみたけど、ものすごーく強かったです。個人的には今までトップ下で試した選手の中でズバ抜けてよかったんですけど。より存在感のあるクロースというか。

たてしゅ　個人的には絶対ロッベン！　左足で蹴ったときのミドルシュートの威力と精度はホントにヤバイですよ。しかも、今回はスタミナ面の不安も無いから絶対にオススメします。こんなにいい選手がどうしてレアカードにならなかったのか、不思議で仕方がないです……。

いちみやひろし　そういえばハーフタイムにジェラードの意見を聞き入れたらチームスタイルがが特殊の「レーザーキャノン」になって驚きました。今回はあんなこともあるんだなぁって。

パリィさん　また耳寄り情報！

マンモス丸谷　今回はキャプテン適正もより注目されそうっスね。

たてしゅ　以前よりもコーナーキックからゴールを決められる確率が下がった印象です。逆に、ペナルティエリア外から放つミドルシュートは以前より決まりやすくなった感があります。

新人テラダ　ほほう。

たてしゅ　相手の蹴ったクロスボールに対するGKの動き方もかなり変わっているようですね。全体的にフットワークが軽くなった感があり、スピードの無い選手でもボールに追いつく間にもたつくような感触が無くなったような気がします。

新人テラダ　そのほか新システムについては？

マンモス丸谷　一人用のリーグモードは対人戦が発生しないこともメリットだが、ムダな時間をスキップできるのが一番のメリット。サクサク進むのはプライベートでも仕事でも助かるっス。

新人テラダ　プレイ回転がよくなるのはオペレータ（ゲーセン）側にとってもうれしい変更点ですよね。

パリィさん　今回は本当に試合進行が早くて楽しい！　今までのまったりしたゲームスタイルも店内対戦モードで楽しめるし。もしかしたら店内対戦が廃れるんじゃないかって思ってたけど、やっぱりなんだか対戦やりたくなっちゃうんだよね。このバランスが絶妙。

いちみやひろし　能力覚醒がフレンドリーマッチだけじゃなくて公式戦でもできるようになったのはいいですね。そして個人的にはセルビアのGKが登場するのでマジでうれしいです。ブルキッチ引いたらセルビア選抜立ち上げてみたいですね。

新人テラダ　新カードにも注目ですね！　それではまた次回、お会いしましょう！



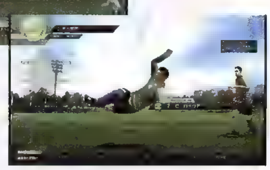
今バージョンでは称号が増えるゲーム内イベントも初登場。初心者にうれしいチュートリアル要素も兼ねている。



うわさのロマーリオを20試合使ってみた結果がこれ。予想通り、だれとも連携線がつながりませんでした！



シュートモーションも増えている様子。バイシクルシュートも見られたぞ。



C.ロナウドの攻撃力は健在？　いつにも増して豪華選手が集うレアカードにも注目すべし！

既存戦力がさらに成長、注目株はS.カソルラ!

アーセナルFC

故障の癒えたウィルシャー、ラムジーらイギリス人の若手が台頭し、新戦力のスペイン代表S.カソルラも加入早々にチームにフィット。しかし新たな得点源として期待されたジルーが目立った結果を残すことはできず、結局プレミアリーグではまたもライバルたちに遅れを取り、四位に終わってしまった。とはいえ今回のカードを見ると以前よりも一段と能力が成長したGKシュチェスニーやラムジーをはじめ、初のREカードとなったロシツキー、シリーズ初登場のモンレアル、ジルーなど気になる戦力が目白押し。特に二年ぶりに登場のカソルラは合計値が過去最高の90の大台に乗り、またウィルシャーはシリーズ初のSPカードでの登場となる。

Type	基本ポジション	カード表示名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	GK	ボイチェフ・シュチェスニー	8	18	11	16	12	11	76	GKファストフィード
RE	DF	キーラン・ギブス	14	12	12	14	18	14	84	アーリークロス重視
RE	DF	ローラン・コシールニー	9	17	13	15	14	14	82	個人守備重視
RE	DF	ペア・メルテザッカー	9	18	11	18	11	14	81	セーフティディフェンス
RE	DF	ナチョ・モンレアル	14	12	14	13	16	16	85	ワンタッチパス重視
SP	DF	バカリ・サニャ	13	15	13	13	16	18	88	プルバック重視
SP	DF	トマス・ベルメーレン	12	18	14	16	14	15	89	ロングパス重視
SP	MF	ミケル・アルテタ	15	13	17	14	14	15	88	逆サイドアタック
SP	MF	サンティ・カソルラ	17	9	18	12	17	17	90	ショートパス重視
RE		アーロン・ラムジー	15	11	16	13	15	15	85	スルーパス重視
RE		トマス・ロシツキー	16	10	18	12	15	13	84	ゲームメイク
SP		ジャック・ウィルシャー	15	12	18	13	16	15	89	ミックスパスワーク
SP	FW	オリビエ・ジルー	17	5	15	19	13	14	83	ポストプレイ重視
RE		アレックス・オックスレイド=チェンバレン	15	7	13	13	17	15	80	チャンスメイク
SP	FW	ルーカス・ポドルスキ	17	7	15	16	17	15	87	シャドーストライク
SP	FW	テオ・ウォルコット	17	5	14	13	20	14	83	フィニッシュワーク

バンビ監督の一枚

トマス・ロシツキー



押しいち

中央突破、サイド攻撃の両方が狙える、多彩な戦術を持ったチーム構成はアーセナルらしさが出てますね。その中で、「モーツァルト」ロシツキーはスタミナが下がって白で登場。常時出場は難しそうですが、華麗なパスにはまだまだ期待できそう。

実際のフォーメーションの一例



攻撃陣に注目の若手がズラリと勢ぞろい!

チェルシーFC

国内リーグでは三位になったものの、欧州チャンピオンズリーグでは史上初となる前年度の優勝チームがグループリーグで敗退するという屈辱的な結果に終わり、ディ・マッテオ監督が解任される事態に。しかしベニテス新監督のもと奮起したチームは編入された欧州リーグで見事に優勝、欧州を代表する強豪であることをあらためて誇示した。長年チームのエースに君臨していたドログバはいないが、エデン・アザールやオスカル、モーゼス、デンバ・バなど次代を担う若手が続々とカード化され、右サイドバックにはアスピリクエタがさらにパワーアップして登場。そして、重鎮テリーがシリーズ初となるREカードになったのも注目ポイントとなりそうだ。

Type	基本ポジション	カード表示名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
SP		ペトル・チェフ	8	19	13	19	11	12	82	クロスセービング
RE		セサル・アスピリクエタ	14	12	15	13	16	16	86	ロングスロー
RE		ガリー・ケイヒル	9	18	12	18	13	14	84	個人守備重視
SP		アシュリー・コール	14	13	15	14	17	17	90	コンビネーションプレイ
SP		ダビド・ルイス	12	18	15	16	15	15	91	パワープレイ
SP		ブラニスラフ・イバノビッチ	12	17	12	17	14	16	88	マンツーマンディフェンス
RE		ジョン・テリー	10	18	13	18	11	14	84	プレスディフェンス
SP		エデン・アザール	17	6	18	13	17	16	87	ミドルシュート重視
SP		フランク・ランパード	16	12	16	16	13	15	88	全員攻撃
SP		ファン・マタ	18	8	17	14	17	17	91	フィニッシュワーク
SP		ジョン・ミケル・オビ	13	15	16	16	13	16	89	リトリート
RE		ビクター・モーゼス	16	7	14	14	17	13	81	降臨
RE	MF	オスカル	17	7	17	13	16	14	84	キープレイヤー重視
SP		ラミレス	15	14	15	13	16	18	91	インターセプト重視
SP	FW	デンバ・バ	18	5	15	18	17	14	87	フィニッシュワーク
RE	FW	フェルナンド・トーレス	17	5	15	16	16	14	83	ワンタッチパス重視

バンビ監督の一枚

ジョン・テリー



押しいち

テリーが白になったのが最大の驚きですが、さすがにスピード11では使いにくいかも。ほかではトーレスが今回も白で登場。パラはやや下がってますが、これでも動き次第ではまだまだいけるレベル。前回は滅多に発動しないスーパーサブがありましたが、今回もあるのか注目です。

実際のフォーメーションの一例



WCCF 情報局 **新カードファーストインプレッション**……「マルコ・ロイス(WSA)」ボールを持った瞬間に急加速するドリブルのスピードがとにかく速く、カットインから放つシュートの決定力も高い。右よりも左サイドのほうが機能しやすい印象。(たてしゅ)

テベスが久々に復活！　攻撃陣は盤石の顔ぶれ

マンチェスター・シティFC

プレミアリーグの序盤戦では首位を快走、リーグ連覇の期待も高まったが後半に失速して惜しくも二位。欧州CLでも2シーズン連続でまさかのグループリーグ敗退となってしまった。しかし、豊富な資金をバックに世界でも指折りの巨大戦力を保有する注目チームであることに変わりはない。今回もコンパニ、アグエロ、ダビド・シルバ、クリシーなどパラメーターの合計値が90を上回る猛者がズラリと並んでいる。特に注目したいのは、『08-09 Ver.』以来、ひさびさに登場となったテベス、『07-08 Ver.』で排出されたレアカード版とほぼ同等の能力値を保っている。また、シリーズ初お目見えのナスタシッチはU-5要員のディフェンダーとして人気銘柄となりそうだ。

Type	基本ポジション	カード表示名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
SP	[illegible]	ジョー・ハート	8	19	11	17	13	13	81	フォアザチーム
SP	[illegible]	ガエル・クリシー	14	13	14	14	18	18	91	クロス重視
RE	[illegible]	アレクサンダル・コラロフ	15	10	13	17	15	15	85	プルバック重視
SP	[illegible]	バンサン・コンパニ	11	19	15	18	13	16	92	組織守備重視
SP	[illegible]	マイコン	14	13	16	15	16	15	89	アーリークロス重視
RE	[illegible]	マティヤ・ナスタシッチ	9	17	13	16	14	15	84	ハードプレスディフェンス
SP	[illegible]	パブロ・サバレタ	14	14	13	15	15	17	88	ダイナモ
SP	[illegible]	ガレス・バリー	14	15	15	15	13	16	88	セーフティディフェンス
RE	[illegible]	ハビ・ガルシア	12	16	14	17	12	15	86	リトリート
RE	[illegible]	ジェイムズ・ミルナー	16	10	15	15	15	15	86	ミドルシュート重視
SP	[illegible]	サミル・ナスリ	16	9	18	13	17	15	88	ワンタッチパス重視
SP	[illegible]	ダビド・シルバ	18	8	19	12	17	16	90	逆サイドアタック
SP	[illegible]	ヤヤ・トゥーレ	15	14	15	18	13	16	91	全員攻撃
SP	FW	エディン・ジェコ	18	6	16	18	14	15	87	ポストプレイ重視
SP	[illegible]	セルヒオ・アグエロ	18	5	16	17	19	15	90	降臨
SP	FW	カルロス・テベス	19	8	17	16	16	16	92	チェイシング

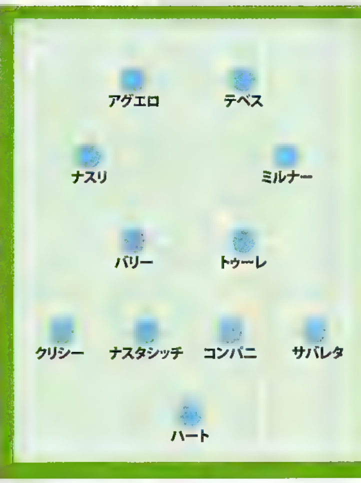
バンピ監督の一枚
カルロス・テベス



押しいち

クロス重視にプルバック、アーリークロスに逆サイドアタックもあるという、多彩なサイド攻撃が楽しめそうなメンバー構成。久しぶりに登場のテベスは、バランスのいいパラでしつこいチェイシングが武器になりそう。相手にすると厄介でしょうね。

実際のフォーメーションの一例



若手や新加入組が増え、世代交代が急激に進行

マンチェスター・ユナイテッドFC

ライバルのアーセナルから引き抜いたファン・ペルシーが期待どおりの活躍を披露、2シーズン連続でプレミアリーグ得点王を獲得するとともに優勝の原動力となった。同じくドルトムントから加入した香川もノリッチ戦でハットトリックを記録するなど、稀代の名将サー・アレックス・ファーガソン監督のラストイヤーに花を添えた。今回カード化されたメンバーは新加入および若手が増えた印象で、デ・ヘアやウェルベックなどがさらに成長を遂げ、攻守の要であるキャリックはディフェンス値が16へとアップ。一方、大ベテランのギグスはカード化されず、昨シーズンで限りで現役引退を表明したスコールズは、EXTRA版をのぞき初めてREカードでの排出となっている。

Type	基本ポジション	カード表示名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
SP	[illegible]	ダビド・デ・ヘア	9	18	13	16	13	12	81	GKロングフィード
RE	[illegible]	ジョニー・エバンズ	10	17	13	15	13	15	83	リベロディフェンス
SP	[illegible]	パトリス・エブラ	14	15	13	14	16	18	90	組織守備重視
SP	[illegible]	リオ・ファーディナンド	10	19	14	17	11	15	86	ラインコントロール
RE	[illegible]	ラファエウ	14	11	14	12	17	16	84	クロス重視
SP	[illegible]	ネマニャ・ビディッチ	9	19	12	19	11	15	85	フォアザチーム
SP	[illegible]	マイケル・キャリック	14	15	16	15	12	17	89	逆サイドアタック
RE	[illegible]	トム・クレバリー	14	13	15	13	14	16	85	ショートパス重視
SP	[illegible]	シンジ・カガワ	17	9	17	11	18	16	88	チャンスメイク
RE	[illegible]	ポール・スコールズ	14	13	17	14	12	13	83	ミックスパスワーク
SP	[illegible]	アントニオ・バレンシア	16	10	15	15	17	15	88	プルバック重視
RE	[illegible]	アシュリー・ヤング	16	7	15	14	18	14	84	ダイレクトプレイ重視
RE	FW	ハビエル・エルナンデス	18	7	14	14	16	13	82	シャドーストライク
SP	[illegible]	ウェイン・ルーニー	19	9	17	18	15	17	95	ポストプレイ重視
SP	[illegible]	ロビン・ファン・ペルシー	20	4	18	16	16	16	90	ミドルシュート重視
RE	FW	ダニー・ウェルベック	17	8	13	16	16	14	84	チェイシング

バンピ監督の一枚
シンジ・カガワ



押しいち

ついに香川がユナイテッドのカードとして登場ですが、パワー値は相変わらず11。パワーも必要な最近のVer.で輝けるのか注目。現実のサッカーではルーニー、ファン・ペルシーとの好連携が目立っていますが、『WCCF』ではどうなのか気になるところ。

実際のフォーメーションの一例



WCCF 情報局

新カードファーストインプレッション……「ダビド・デ・ヘア（WGK）」個人能力に★マークがつくまではキャッチング時にファンブルする場面が散見されたが、マークがついてからは見違えるような好パフォーマンスを連発してくれた。（たてしゅ）

新たなるフランスのダークホースが参戦

モンペリエ・エローSC

現アーセナル所属のジルーがリーグ戦で21ゴールを決めて得点王に輝く活躍が原動力となり、11-12シーズンに初のリーグ・アン優勝を達成したフランスの古豪クラブで、かつてはノンビこと廣山望が在籍していたことでも知られる。SPカードはベランダただ一人で、残りの15人はすべてREカードでの登場。とはいえ、2002年の日韓大会出場経験を持つセネガル代表のスレイマン・カマラや、ナイジェリア代表の快速アタッカー、ウタカなどU-5デッキに組み込んでみたくなる面白そうなタレントがいるのが魅力といえるだろう。世界的な名声を得ている選手こそ皆無だが、見事なチームワークでリヨンやパリ・サンジェルマンなどの強豪に競り勝ったその実力はけっして侮れないはずだ。

Type	基本ポジション	カード表示名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	GK	ジョフリー・ジュルドラン	8	17	11	16	12	11	75	シュートセービング
RE	DF	アンリ・ベディモ	14	11	13	16	16	16	86	ダイナモ
RE	DF	ガリー・ボカリ	13	14	13	15	15	16	86	マンツーマンディフェンス
RE	DF	ダニエル・コングレ	11	17	13	14	14	15	84	個人守備重視
RE	DF	アブデルハミド・エル・カウタリ	13	14	13	15	15	14	84	オーバーラップ
RE	DF	イウトン	10	17	13	15	12	14	81	カバーリング重視
RE	DF	ベンジャミン・スタンブリ	10	15	14	14	14	14	81	ディレイディフェンス
SP	MF	ユネス・ベランダ	16	7	17	15	17	15	87	コンビネーションプレイ
RE	MF	レミ・カベラ	15	8	17	9	16	14	79	ゲームメイク
RE	MF	ブライアン・ダボ	13	13	13	15	13	13	80	プレスディフェンス
RE	MF	マルコ・エストラーダ	14	13	15	14	13	14	83	プレースキック重視
RE	MF	ジャメル・サイヒ	14	14	14	14	14	16	86	インターセプト重視
RE	FW	スレイマン・カマラ	16	7	15	15	16	15	84	シャドーストライク
RE	FW	エマヌエル・エレーラ	17	3	14	15	14	13	76	フィニッシュワーク
RE	FW	アンソニー・ムニエ	16	6	15	13	16	14	80	クロス重視
RE	FW	ジョン・ウタカ	17	6	14	15	18	14	84	ムービングパスワーク

バンビ監督の一枚

ユネス・ベランダ



押しいち

唯一の黒カード、ベランダはなかなかバランスのいいパラですね。使用感次第だがドリブルの突破力があれば面白い存在になるかも。あとはDFのボカリやベディモを中盤に配置し"つぶし役"として起用するのも手か。

実際のフォーメーションの一例



大物が続々と加入! 選手層がさらに分厚く

パリ・サンジェルマンFC

クラブの経営権を握ったカタール出身のアル・ケライフィオーナーのもと、昨シーズン開幕前にイブラヒモビッチ、ラベッシ、チアゴ・シウバ、ベッカムなどの超大型補強を敢行し、終わって見ればダントツの成績で19年ぶりにリーグ・アンを制覇。特に新エースのイブラヒモビッチは、30ゴールを決めてリーグ得点王とMVPの個人タイトルも獲得して格の違いを見せつけた。『11-12 Ver.2.0』でもカード化された主力組以外にも、ラベッシ、ルーカス、ベッラッティ、シャントームの四人が早くも初登場。ベッカムがいないのは少々残念だがシリグ、チアゴ・シウバ、ジャレ、マテュイディなどの面々が軒並み総合力がアップして登場するのも心強いところだろう。

Type	基本ポジション	カード表示名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	GK	サルバトーレ・シリグ	8	18	11	17	12	12	78	クロスセービング
SP	DF	アレックス	10	17	12	19	11	14	83	ロングパス重視
RE	DF	クリストフ・ジャレ	13	13	14	14	15	17	86	フォアザチーム
RE	DF	マクスウェル	14	12	15	12	16	16	85	ショートパス重視
RE	DF	ママドゥ・サコ	10	16	14	18	13	14	85	リベロディフェンス
SP	DF	チアゴ・シウバ	11	19	13	18	15	16	92	マンツーマンディフェンス
RE	MF	クレマン・シャントーム	13	13	14	14	14	17	85	プレスディフェンス
RE	MF	ルーカス	17	6	16	13	17	13	82	ドリブル重視
SP	MF	ブレーズ・マテュイディ	14	14	15	14	15	17	89	ハードプレスディフェンス
RE	MF	ジェレミ・メネズ	17	6	16	15	17	15	86	フリーロール
RE	MF	ハビエル・パストーレ	17	6	18	14	15	15	85	スルーパス重視
SP	MF	チアゴ・モッタ	14	15	16	16	12	15	88	ゲームメイク
RE	MF	マルコ・ベッラッティ	14	12	17	13	14	14	84	逆サイドアタック
RE	FW	ケビン・ガメイロ	17	5	15	12	18	14	81	降臨
SP	FW	ズラタン・イブラヒモビッチ	19	4	19	19	14	15	90	ボールキープ
SP	FW	エセキエル・ラベッシ	18	6	15	16	18	16	89	ダイレクトプレイ重視

バンビ監督の一枚

ハビエル・パストーレ



押しいち

チームは前作に続いての登場ですが、チアゴ・シウバやズラタンらの加入で大幅に戦力アップ。でもパストーレが白になったのにはビックリ。テクニックの高さは維持しているので、トップ下で十分活躍してくれそうです。

実際のフォーメーションの一例



WCCF 情報局 新カードファーストインプレッション……「マリオ・マンジュキッチ(RGS)」SPよりシュートの精度や威力が優れている印象。ただ周囲を使う巧さはチームスタイルの影響もあってSP版の方が上な印象。SPかRGS、どちらを使うかは好みの問題になりそう。(マンモス丸谷)

伸び盛りの若手が各ポジションに目白押し!

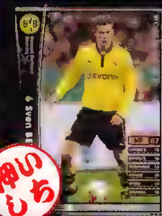
ボルシア・ドルトムント

香川はマンチェスター・ユナイテッドへ去ったものの、ボルシア・メンヘングランドバッハから獲得した超新星ロイスが期待どおりの大活躍。クロップ監督の編み出したゲーゲンプレスの戦術を引っ提げ、昨シーズンもハイパフォーマンスを披露した。最も注目したい選手はやはり、シリーズ初登場ながらレアカードにも選ばれたロイスがどれだけゲーム上でも活躍するかだろう。"ポーランドの爆撃機"ことレバンドフスキ、ゲッツェ、S.ベンダーなどのレギュラー組もさらなる成長を遂げ、ロングフィードの名手としておなじみのフンメルスは、CBとしては異例のテクニック値が15という高評価。フェリペ・サンターナとシーバーはシリーズ初登場となる。

Type	基本ポジション	カード表示名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
SP		ロマン・バイデンフェラー	8	19	12	18	10	12	79	リベロキーパー
SP		マッツ・フンメルス	13	18	15	17	12	15	90	ロングパス重視
RE		ルカシュ・ピシュチェク	14	12	14	14	15	17	86	ラインコントロール
RE		フェリペ・サンターナ	10	17	11	16	14	13	81	プレスディフェンス
SP		マルセル・シュメルツァー	14	14	13	15	14	17	87	アーリークロス重視
SP		ネベン・スボティッチ	9	18	13	19	13	14	86	リベロディフェンス
SP		スベン・ベンダー	13	15	13	16	14	16	87	組織守備重視
RE		ヤクブ・ブラシュチコフスキ	16	10	14	14	16	15	85	シャドーストライク
SP		マリオ・ゲッツェ	17	8	18	13	17	16	89	キープレイヤー重視
RE		ケビン・グロスクロイツ	16	9	12	16	15	18	86	チェイシング
RE		イルカイ・ギュンドアン	15	10	16	14	14	16	85	ダイレクトプレイ重視
RE	MF	セバスティアン・ケール	12	15	14	17	11	15	84	ディレイディフェンス
SP	MF	ヌリ・シャヒン	14	13	17	13	14	16	87	逆サイドアタック
SP	FW	ロベルト・レバンドフスキ	19	6	14	16	14	16	85	ポストプレイ重視
SP	FW	マルコ・ロイス	17	8	15	14	18	16	88	コンビネーションプレイ
RE	FW	ユリアン・シーバー	16	5	13	18	16	12	80	ハイタワー

バンビ監督の一枚

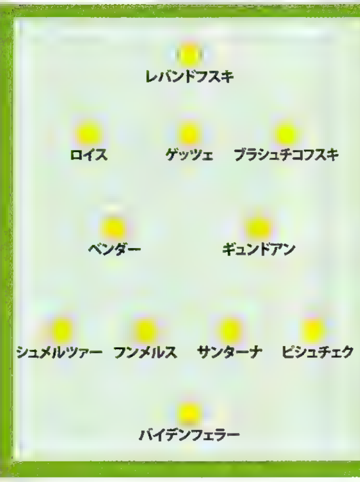
スベン・ベンダー



押しいち

全体的にディフェンシブな選手にスピード面で少し不安がある選手が多いですが、裏を返すと当たりの強い選手が揃っているということ。前作もそうでしたが、CPUで出てくると厄介なチームになりそう。チームスタイル的にはベンダーが気になりますね。

実際のフォーメーションの一例



ワールドクラスが集結、これぞ欧州王者の貫録!

FCバイエルン・ミュンヘン

選手全員が攻守両面でハードワークを遂行する驚異のサッカーを展開した昨シーズンは、国内外で圧倒的な強さを見せてブンデスリーガ、ドイツカップ、欧州CLの三冠を達成したのが記憶に新しい。カード化されたメンバーも実に分厚い選手層を誇り、若手のシャキリ以外はすべてSPカードとなっている。さらに新顔のハビ・マルチネス、マンジュキッチは早くもレアカードに選ばれ、CBにはバン・ブイテンに代わりレギュラーに定着したブラジル代表ダンテもレアカード化されるなど実に豪華。既存の戦力もさらにパワーアップし、ラーム、リベリー、ミュラーなどがシリーズ史上最高のパラメーターで登場。どのポジションもまさに猛者ぞろいでスキのない陣容が完成した。

Type	基本ポジション	カード表示名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
SP		マヌエル・ノイアー	9	19	11	18	13	12	82	GK攻撃参加
SP		ホルガー・バドシュトゥバー	12	17	14	16	13	15	87	ラインコントロール
SP		ジェローム・ボアテング	10	18	14	17	14	16	89	ハードプレスディフェンス
SP		ダンテ	11	18	13	19	13	15	89	ハードプレスディフェンス
SP		フィリップ・ラーム	15	15	15	14	16	18	93	ゲームメイク
SP		ダビド・アラバ	15	11	15	14	16	16	87	降臨
SP		トニ・クロース	17	10	17	14	15	16	89	スルーパス重視
SP		ルイス・グスタボ	12	16	14	16	14	18	90	カバーリング重視
SP		ハビ・マルティネス	14	16	16	17	13	16	92	全員攻撃
SP		フランク・リベリー	18	8	17	16	18	16	93	キープレイヤー重視
SP		アリエン・ロッベン	18	6	17	15	19	14	89	ミドルシュート重視
SP		バスティアン・シュバインシュタイガー	15	15	16	17	13	17	93	逆サイドアタック
RE		シェルダン・シャキリ	16	8	16	15	17	14	86	プルバック重視
SP	FW	マリオ・ゴメス	19	5	13	17	15	14	83	ハイタワー
SP	FW	マリオ・マンジュキッチ	18	7	15	16	16	16	88	ワンタッチパス重視
SP	FW	トマス・ミュラー	18	9	15	14	16	16	88	シャドーストライク

バンビ監督の一枚

フランク・リベリー



押しいち

12-13ヨーロッパ王者らしく、目移りするぐらい優秀な選手が揃ってます。リベリー、ロッベンの両翼からのサイド攻撃はぜひ試してみたい。スキルから見ると、J.ボアテングとダンテは特殊チームスタイルかもしれませんね。

実際のフォーメーションの一例



WCCF情報局 **新カードファーストインプレッション**……「チアゴ・シウバ(WCB)」これまで通り守備に関する能力+フィードの正確性などすべてがハイレベル。ミラン時代よりは低めのポジショニングを取るようになった気が。(マンモス丸谷)

内田とファルファンのいる右サイドに注目!

FCシャルケ04

内田が在籍することで日本のサッカーファンにもおなじみとなったドイツの強豪クラブが『WCCF』に初参戦。前線には一昨シーズンのブンデスリーガ得点王で、『08-09 Ver.』以来の登場となるオランダ代表フンテラールを擁し、中盤にはテクニックに優れた超逸材ドラクスラーが控える。守備陣にも現ドイツ代表のヘーベデス、ギリシャ代表パパドプーロス、正確なキックが持ち味でプレースキックも任される左サイドバックのフクスなど個性的な面々が在籍している。そして、かつてはPSV時代にもカード化されたファルファンが、右サイドで内田と実際のサッカーと同様に華麗なコンビネーションで敵陣を崩す姿が見られるのかどうかにも注目したい。

Type	基本ポジション	カード表示名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	GK	ティモ・ヒルデブラント	8	18	12	15	11	9	73	リベロキーパー
RE	DF	クリスティアン・フクス	14	10	14	16	14	16	84	クロス重視
SP	DF	ベネディクト・ヘーベデス	11	18	12	17	14	15	87	組織守備重視
RE	DF	ジョエル・マティプ	10	16	12	16	15	16	85	個人守備重視
RE	DF	キリアコス・パパドプーロス	10	17	11	17	12	16	83	インターセプト重視
SP	DF	アツト・ウチダ	14	13	16	12	17	15	87	コンビネーションプレイ
RE	MF	イブラヒム・アフェライ	16	8	18	14	16	12	84	スルーパス重視
RE	MF	トランクイロ・バルネッタ	16	9	15	14	17	15	86	ムービングパスワーク
SP	MF	ミシェウ・バストス	16	10	16	16	16	16	90	プレースキック重視
RE	MF	ユリアン・ドラクスラー	16	7	16	14	16	16	85	ボールキープ
RE	MF	マルコ・ヘーガー	13	14	13	15	14	16	85	ハードプレスディフェンス
RE	MF	ジャーメイン・ジョーンズ	12	12	14	16	14	18	86	ダイナモ
SP	MF	ロマン・ノイシュテッター	13	15	14	16	13	17	88	プレスディフェンス
SP	FW	ジェファーソン・ファルファン	17	7	16	16	17	15	88	コンビネーションプレイ
SP	FW	クラス・ヤン・フンテラール	19	6	16	17	14	15	87	フィニッシュワーク
RE	FW	チプリアン・マリカ	16	5	15	15	14	14	79	ポストプレイ重視

バンビ監督の一枚

アツト・ウチダ



押しいち

日本代表SB・内田所属のシャルケが『WCCF』に初登場。現実と同じく内田とファルファンは相性よさそうですね。特殊チームスタイルかもしれませんね。ファルファン、フンテラールなど『WCCF』復帰組が何人かいるのでその動きも見てみたいところ。

実際のフォーメーションの一例



オランダと北欧出身者を中心とする若手軍団

AFCアヤックス

シーズン開幕直前に主力メンバーのフェルトンヘンやファン・デル・ヴィールを引き抜かれたものの、見事に国内リーグ三連覇を達成。下部組織出身の若手メンバーを軸に戦ったこともあり、今回は全員がREカードでの排出となった。チームの顔は『10-11 Ver.』ではYGSのEXTRAカードにもなった司令塔エリクセン。新カードでもREカードでありながら高い評価を受けている。また近年チームの得点源としてコンスタントに活躍しているS.デ・ヨングはオフェンス、テクニック値がさらにアップ。同じスキルを持つポウルセン、シェーネとはどんなコンビネーションを見せるのか、そして特殊チームスタイルが存在するのかも気になるところだ。

Type	基本ポジション	カード表示名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	GK	ケネス・フェルメール	8	16	11	14	13	11	73	GKロングフィード
RE	DF	トビー・アルデルバイレルト	11	16	14	17	13	14	85	インターセプト重視
RE	DF	ダレイ・ブリント	12	14	14	14	12	14	80	フォアザチーム
RE	DF	ニクラス・モイサンデル	11	16	13	15	14	16	85	セーフティディフェンス
RE	DF	リカルド・ファン・ライン	13	12	13	14	15	15	82	ムービングパスワーク
RE	DF	ヨエル・フェルトマン	9	15	12	14	13	14	77	ワンタッチパス重視
RE	MF	シエム・デ・ヨング	17	8	17	15	15	14	86	ミックスパスワーク
RE	MF	クリスティアン・エリクセン	16	6	17	13	16	16	84	スルーパス重視
RE	MF	クリスティアン・ポウルセン	12	15	13	15	13	16	84	ミックスパスワーク
RE	MF	ラッセ・シェーネ	15	10	15	14	15	15	84	ミックスパスワーク
RE	FW	デルク・ブリフテル	16	5	14	16	16	13	80	プルバック重視
RE	FW	ビクトル・フィッシャー	17	5	15	14	15	12	78	ミドルシュート重視
RE	FW	ダニー・ホーセン	16	5	14	16	14	12	77	ポストプレイ重視
RE	FW	ジョディ・ルコキ	15	6	14	11	17	13	76	ドリブル重視
RE	FW	トビアス・サナ	16	6	15	13	16	14	80	キープレイヤー重視
RE	FW	コルベイン・シグトルソン	16	4	13	17	15	13	78	フィニッシュワーク

バンビ監督の一枚

クリスティアン・エリクセン



押しいち

全員白カードで構成されていますが侮るべからず。注目は四人のMFでしょう。エリクセンを除く三人は特殊チームスタイルかも? 華麗なパスワークが期待できますね。エリクセンは、前作で確かルーレット持ちだったと記憶してます。今作の動きも要注目。

実際のフォーメーションの一例



WCCF情報局 **新カードファーストインプレッション**……「ステファン・リヒトシュタイナー(WSB)」バージョンの仕様変化のためと思われるが、サイドバックで起用した際はほとんど攻撃参加しない。クロス精度や豊富な運動量を活かすならMFでの起用がベストか。(マンモス丸谷)

モントリーボが初参戦、逸材デ・シリオも登場

ACミラン

イブラヒモビッチ、チアゴ・シウバの二大大黒柱を放出した影響もあり、リーグ序盤戦はまさかの大スランプに。ここでチームの危機を救ったのが、新Ver.ではレアカードにもなっている若きエースのエル・シャーラウィ。セリエAの前半戦だけで16ゴールを決め、前線で孤軍奮闘を続けていた。さらに、冬の移籍市場でマンチェスター・シティから大物バロテッリを獲得するとさらなる勢いを取り戻すことに成功、終わってみれば欧州CL出場権が得られる四位に滑り込んだ。セードルフ、ネスタなどの重鎮は去ったが、ますます成長を遂げたエル・シャーラウィやシリーズ初登場となる実力者、モントリーボなどの楽しみな人材がそろっている。

Type	基本ポジション	カード表示名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	GK	クリスティアン・アビアーティ	8	18	11	17	11	12	77	セーフティディフェンス
RE	DF	イグナツィオ・アバテ	14	12	13	13	17	17	86	アーリークロス重視
RE	DF	マッティア・デ・シリオ	13	13	13	13	16	15	83	オーバーラップ
RE	DF	フィリップ・メクセス	10	18	13	16	12	14	83	リベロディフェンス
RE	DF	クリスティアン・ザッカルド	12	17	12	14	13	15	83	マンツーマンディフェンス
RE	DF	クリスティアン・サパタ	9	17	12	16	14	15	83	マンマーク
RE	MF	マッシモ・アンブロジーニ	12	16	13	16	12	17	86	フォアザチーム
SP	MF	ケビン・プリンス・ボアテング	16	11	15	17	15	16	90	プレスディフェンス
RE	MF	ケビン・コンスタン	14	11	14	15	15	17	86	ダイナモ
SP	MF	ナイジェル・デ・ヨング	12	17	13	16	13	18	89	マリーシア
SP	MF	リッカルド・モントリーボ	16	13	17	14	13	16	89	ゲームメイク
SP	MF	アントニオ・ノチェリーノ	14	14	13	15	13	18	87	コンビネーションプレイ
SP	FW	マリオ・バロテッリ	18	5	17	18	16	14	88	プレースキック重視
RE	FW	ステファン・エル・シャーラウィ	17	5	18	13	17	15	85	キープレイヤー重視
RE	FW	ジャンパオロ・パッツィーニ	18	3	15	15	15	16	82	ラインブレイク
RE	FW	ロビーニョ	17	5	18	13	18	14	85	フリーロール

バンビ監督の一枚

ステファン・エル・シャーラウィ



押しいち

四人のFWがタレント揃い。ちょっとスタミナが気になるもののバロテッリの身体能力は脅威。パッツィーニは前作はスーパーサブでしたが、今作はスタメンで十分いけそう。エル・シャーラウィ、ロビーニョが白とは……多彩なドリブルをしてくれると思うので、これは使うしかない！

実際のフォーメーションの一例



シリーズ初登場の選手を多数カード化!

ASローマ

攻撃サッカーの信望者であるゼーマン監督のもと、トッティを左のウイングに配置したのをはじめ、中盤にタフツィディスとブラッドリー、CBには若手のマルキーニョス、GKにはゴイコエチェアら新加入組を抜擢する斬新な布陣でリーグ序盤に快進撃を見せたのが印象的だった昨シーズンのローマ。ゼーマンの大胆人事のおかげで『WCCF』の世界においても例年に比べて実にフレッシュな陣容となった感がある。シーズン二桁ゴールを記録したラメラと現サウザンプトンのオスバルドがさらにパワーアップし、今シーズンではウイングとして大活躍中のフロレンツィやデストロ、レアンドロ・カスタンなど新登場の選手にも面白い人材がそろっている。

Type	基本ポジション	カード表示名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	GK	マウロ・ゴイコエチェア	8	17	9	15	10	10	69	GKゲームメイク
RE	DF	フェデリコ・バルザレッティ	14	14	13	13	15	17	86	クロス重視
RE	DF	ニコラス・ブルディッソ	9	18	12	16	13	16	84	組織守備重視
RE	DF	レアンドロ・カスタン	10	17	12	15	12	13	79	ラインコントロール
RE	DF	マルキーニョス	9	15	11	15	13	13	76	ロングパス重視
RE	DF	イバン・ピリス	13	13	12	13	15	17	83	オーバーラップ
RE	MF	マイケル・ブラッドリー	13	14	15	15	13	16	86	個人守備重視
SP	MF	ダニエレ・デ・ロッシ	15	16	16	17	13	17	94	インターセプト重視
RE	MF	アレッサンドロ・フロレンツィ	15	9	13	13	13	16	79	ムービングパスワーク
RE	MF	マルキーニョ	16	8	15	15	16	16	86	ミドルシュート重視
RE	MF	ミラレム・ピアニッチ	16	8	17	13	16	16	86	チャンスメイク
RE	MF	パナギオティス・タフツィディス	13	12	16	16	13	16	86	ゲームメイク
RE	FW	マッティア・デストロ	17	4	14	15	15	16	81	フィニッシュワーク
RE	FW	エリク・ラメラ	16	4	17	13	17	14	81	スルーパス重視
RE	FW	パブロ・オスバルド	17	5	15	16	16	15	84	ポストプレイ重視
SP	FW	フランチェスコ・トッティ	19	3	19	17	13	13	84	フリーロール

バンビ監督の一枚

ダニエレ・デ・ロッシ



押しいち

デ・ロッシはバージョンによって、また黒とキラの違いで攻撃的な選手だったり守備的だったりしますが、今作の黒は守備面がクローズアップされているようですね。過去に出たカードで使い比べをするのも面白い選手だと思います。

実際のフォーメーションの一例



WCCF情報局

新カードファーストインプレッション……「ハビ・マルティネス（WDM）」パスを散らす展開力よりもフィジカルを活かした突破力の方が印象に残るボランチ。ポジショニングに若干の不安はあるものの、センターバックとしても使える。（マンモス丸谷）

★ ベテランと若手の融合で過渡期を乗り切れ

FCインテル・ミラノ

経営の健全化やアンバランスな補強、成績不振などここ数年のインテルを取り巻く負の要因が重なって、数年前と比べると小粒な選手が多い。現行のインテルのメンバーで戦うなら、攻撃に関する能力の高いグアリン、長友といった選手を中盤で使って厚みをつけて、層の薄いFWを疲労やモチベーションに応じて使い分けていくのが無難といえるだろう。現実のインテルは世代交代で苦戦しているが、『WCCF』においては新しい選手カードが排出されるということでもあるため、そう悪いことでもない。コバチッチやスケロット、ベナッシといった若い力を覚醒させ、その才能の真価をリアルサッカーよりひと足早く感じてみるのも悪くない楽しみ方だ。

Type	基本ポジション	カード表示名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
SP	GK	サミル・ハンダノビッチ	8	19	10	17	12	13	79	ＰＫセービング
RE	DF	フアン・ヘスス	10	17	12	16	13	13	81	インターセプト重視
SP	DF	ユウト・ナガトモ	14	14	13	15	16	20	92	全員攻撃
SP	DF	アルバロ・ペレイラ	15	12	13	13	16	18	87	ムービングパスワーク
RE	DF	アンドレア・ラノッキア	9	18	13	16	13	15	84	リトリート
SP	DF	ワルター・サムエル	9	19	13	17	12	13	83	ラインコントロール
SP	DF	ハビエル・サネッティ	15	15	15	16	15	16	92	カバーリング重視
RE	MF	マルコ・ベナッシ	13	13	13	13	13	13	78	ダイレクトプレイ重視
SP	MF	エステバン・カンビアッソ	14	17	16	15	12	17	91	ディレイディフェンス
RE	MF	ワルテル・ガルガーノ	11	15	13	15	14	18	86	マリーシア
SP	MF	フレディ・グアリン	16	12	15	16	16	15	90	ドリブル重視
RE	MF	マテオ・コバチッチ	15	7	18	13	15	13	81	ボールキープ
RE	MF	エセキエル・スケロット	15	8	14	14	17	16	84	プルバック重視
SP	FW	アントニオ・カッサーノ	18	4	19	15	16	13	85	キープレイヤー重視
SP	FW	ディエゴ・ミリート	19	5	15	15	15	15	84	ワンタッチパス重視
RE	FW	ロドリゴ・パラシオ	18	5	16	13	17	15	84	フィニッシュワーク

バンビ監督の一枚

マルコ・ベナッシ



押しいち

長友はチームスタイルの全員攻撃をどう使いこなすかがポイントになりそうです。久しぶりに帰ってきたパラシオの動きを見てみたいところですが、全てのパラが13という、『WCCF』史上初の快挙？　を達成したベナッシにも注目したいですね（笑）。

実際のフォーメーションの一例



“戦える”選手がそろうカルチョの王者

ユベントス

イタリア国内では無敵に近い存在だったおかげで、ほぼすべての選手がパワーアップしているのはうれしいところ。また運動量がウリのチームだけあって、ポグバを除く選手のスタミナが一試合フルに活躍できる数値に達しているのも地味ながら魅力のひとつといえるだろう。スタメンクラスの選手の総合値が全員90オーバーというMF、守備の軸になるキエッリーニにREカードとしては最高レベルの人材がそろうセンターバックは今バージョンに登場するチームの中でも屈指の充実度。DFとMFに比べるとややスケールが落ちるFWをいかに運用、もしくは、ほかチームから補強して戦うかが、今バージョンのユベントスを使いこなす鍵になりそうだ。

Type	基本ポジション	カード表示名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
SP		ジャンルイジ・ブッフォン	8	19	13	17	12	12	81	ＧＫファストフィード
RE	DF	アンドレア・バルザーリ	9	18	13	17	13	15	85	組織守備重視
RE	DF	レオナルド・ボヌッチ	9	18	13	16	13	15	84	ディレイディフェンス
RE		マルティン・カセレス	11	17	12	15	15	16	86	マンマーク
SP		ジョルジョ・キエッリーニ	11	18	13	18	15	16	91	ロングスロー
RE		パオロ・デ・チェリエ	14	13	14	15	15	15	86	ミックスパスワーク
SP		ステファン・リヒトシュタイナー	14	15	13	15	15	18	90	クロス重視
SP		クワドオ・アサモア	15	13	14	16	16	17	91	ムービングパスワーク
SP		クラウディオ・マルキジオ	15	14	15	15	14	17	90	シャドーストライク
SP		アンドレア・ピルロ	16	14	19	13	12	16	90	ロングパス重視
RE		ポール・ポグバ	12	13	13	15	12	13	78	プレスディフェンス
SP		アルトゥーロ・ビダル	15	15	14	15	15	17	91	ミドルシュート重視
RE	FW	セバスティアン・ジョビンコ	17	5	18	12	18	15	85	チャンスメイク
RE	FW	アレッサンドロ・マトリ	17	5	14	16	15	17	84	フィニッシュワーク
RE	FW	ファビオ・クアリアレッラ	17	6	15	14	16	16	84	ダイレクトプレイ重視
SP	FW	ミルコ・ブチニッチ	17	5	17	16	16	16	87	ポストプレイ重視

バンビ監督の一枚

セバスティアン・ジョビンコ



押しいち

ジョビンコが『09-10』以来、久しぶりの登場。全体的にパラが上がって、当時のトップ下で使われていたときからどう動きが変わったのか見てみたいですね。あと、何げにキエッリーニのスピードが上がってます。チームスタイルも含めて、要注目。

実際のフォーメーションの一例



WCCF情報局　**新カードファーストインプレッション**……「シャビ（WCM）」本人の能力自体はほとんど変わっていなさそうだが、横パス、バックパスを選択することが多い今バージョンとはかなり相性がよさそう。中盤に置いておくだけでパス回しが活性化する。（マンモス丸谷）

一芸に秀でたレギュラーカードに注目

SSラツィオ

スタメン級の選手は『11-12 Ver.』から引き続き参戦している選手が多いが、前作で影が薄かった選手の代わりに初カード化した新戦力は優良REになりうる可能性が高そうだ。その筆頭ともいえるのが総合値86をマークしたボランチ、ロリク・カナ。能力値は低めだがセリエA好きなら押さえておきたいのがストライカーのフロッカリ。REではないが万能系MFのカンドレーバもアズーリデッキを組む際のバリエーションを増やす存在として注目の存在だ。そして別の意味で注目なのが総合値73という近年の『WCCF』では珍しい控えめな能力のFW、コザーク。人と違った選手を起用したいこだわり派の監督にとっては無視できない一枚になるかも!?

Type	基本ポジション	カード表示名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	GK	フェデリコ・マルケッティ	8	18	11	16	13	11	77	降臨
RE	DF	アンドレ・ジアス	10	17	13	17	13	15	85	リトリート
RE	DF	ジュゼッペ・ビアーバ	11	17	12	15	13	15	83	カバーリング重視
RE	DF	ミカエル・シアニ	10	17	11	18	12	14	82	マンマーク
RE	DF	アブドゥライ・コンコ	14	12	13	15	15	16	85	アーリークロス重視
RE	DF	ステファン・ラドゥ	14	12	10	15	14	15	80	個人守備重視
RE	MF	ロリク・カナ	12	16	14	16	12	16	86	組織守備重視
SP	MF	アントニオ・カンドレーバ	15	11	16	14	15	17	88	チェイシング
RE	MF	アルバロ・ゴンザレス	15	12	14	13	15	17	86	ダイナモ
SP	MF	エルナネス	16	11	17	15	15	17	91	プレースキック重視
SP	MF	クリスティアン・レデスマ	15	13	16	15	14	16	89	キープレイヤー重視
RE	MF	セナド・ルリッチ	15	10	15	14	16	16	86	ドリブル重視
RE	MF	ステファーノ・マウリ	16	11	15	15	14	15	86	チャンスメイク
RE	FW	セルジオ・フロッカリ	17	3	14	14	16	16	80	フィニッシュワーク
SP	FW	ミロスラフ・クローゼ	18	7	15	17	15	15	87	ボールキープ
RE	FW	リボル・コザーク	16	4	12	16	11	14	73	ハイタワー

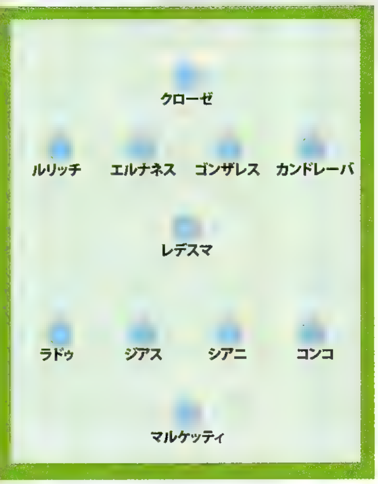
バンビ監督の一枚

ステファーノ・マウリ



懐かしい名前を発見。エクストラカードを除けば、マウリとは十年ぶりの再会になりますね。当時はDF登録でしたが、トップ下としてどんな動きを見せてくれるか楽しみです。そしてマルケッティは白GK候補として試す価値がありそう。

実際のフォーメーションの一例



多様な国籍の才能が集う育成型クラブ

ウディネーゼ・カルチョ

世界中から才能ある選手を発掘して育成し、ビッククラブに売却してチームを維持していくという性質のクラブのためか、所属選手の国籍が非常にバラエティに富んでいる。その中でもGKのブルキッチはある意味最注目株。今まで国籍がセルビアのみのチームを組もうとしたとき、GKをほかのポジションの選手に任せなければならなかった問題がこのセルビア人GKの登場で解消したぞ。既存のカードでは能力は高かったが三人とも同じチームスタイルで使いにくかったという欠点が解消されたベナティア、ダニーロ、ドミッツィのセンターバックトリオや、地味に総合値が向上しているバドゥ、ピンツィあたりに優良REとしての活躍が期待される。

Type	基本ポジション	カード表示名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	GK	ジェリコ・ブルキッチ	8	17	10	17	11	11	74	ＰＫセービング
RE	DF	ドゥシャン・バスタ	14	13	14	15	15	15	86	クロス重視
RE	DF	メディ・ベナティア	9	17	13	16	14	16	85	カバーリング重視
RE	DF	ダニーロ	10	18	13	15	13	15	84	ロングパス重視
RE	DF	マウリツィオ・ドミッツィ	11	17	13	16	13	15	85	組織守備重視
RE	DF	トマス・ウルトー	9	16	11	15	12	14	77	マンマーク
RE	DF	ジョバンニ・パスクァレ	14	13	14	14	15	16	86	オーバーラップ
RE	MF	エマニュエル・アギエマン・バドゥ	13	15	13	14	14	16	85	ダイナモ
RE	MF	アラン	13	13	13	11	16	14	80	ゲームメイク
RE	MF	アンドレア・ラッツァーリ	15	11	15	15	14	16	86	ムービングパスワーク
RE	MF	ロベルト・ペレイラ	15	11	14	14	16	15	85	逆サイドアタック
RE	MF	ジャンピエロ・ピンツィ	13	14	14	14	14	17	86	チャンスメイク
SP	FW	アントニオ・ディ・ナターレ	19	3	17	13	16	14	82	ラインブレイク
RE	FW	マイコスエウ	15	6	13	13	16	14	77	ドリブル重視
RE	FW	ルイス・ムリエル	17	3	14	14	16	15	79	ポストプレイ重視
RE	FW	マティアス・ラネギー	15	3	12	18	12	12	72	ハイタワー

バンビ監督の一枚

ジェリコ・ブルキッチ



まずはPKキーパー・ブルキッチに注目。ややスピードに難はありそうですが、身長が高くハイボールの処理は安定していそう。ディ・ナターレ以外は白で構成されてますが、バドゥ、ピンツィなど地味ながらいい選手が揃っている印象です。

実際のフォーメーションの一例



WCCF情報局 **新カードファーストインプレッション**……「マリオ・ゲッツェ(WOM)」両サイドでも機能するが、1列前にFWがいる際のパス交換やオフザボールでゴール前へ進入する動きが秀逸なため、中央での起用がオススメ。前作と比べると肉体的な強さも段違い。(マンモス丸谷)

主力級の選手が軒並みパワーアップ

FCポルト

フッキやファルカオなど、ここ数年は毎シーズン世界を驚かせる超人的選手を輩出しているポルト。今作でそのポジションにあたるのがジャクソン・マルティネス。『WCCF』のゲーム性と噛み合うかは未知数な部分もあるが、現実での鮮烈な活躍をゲーム内でも見たいものだ。そのほかの注目株は能力値はやや下がっているがREになって使いやすくなったルチョ・ゴンサレス。そしてSPに格上げされ大幅なパワーアップを遂げているフェルナンド、ジョアン・モウティーニョ、ハメス・ロドリゲスだ。とくにモウティーニョとロドリゲスは現在はASモナコ所属のため、今後カード化される可能性は低い。よって『12-13』のうちに手に入れておきたいカードといえる。

Type	基本ポジション	カード表示名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	GK	エウトン	8	17	11	15	15	11	77	GKゲームメイク
RE	DF	アレックス・サンドロ	13	12	15	13	16	16	85	フリーロール
SP	DF	ダニーロ	14	13	15	15	16	16	89	アーリークロス重視
RE	DF	マイコン	10	16	12	18	13	14	83	個人守備重視
RE	DF	エリアキム・マンガラ	11	15	14	16	15	15	86	マンマーク
RE	DF	ミゲウ・ロペス	13	11	13	14	16	14	81	オーバーラップ
RE	DF	ニコラス・エルナン・オタメンディ	11	16	14	15	14	15	85	マリーシア
RE	MF	スティーブン・デフール	13	12	16	13	14	16	84	ミックスパスワーク
SP	MF	フェルナンド	12	17	14	14	14	17	88	インターセプト重視
RE	MF	ルチョ・ゴンサレス	16	12	16	14	13	15	86	フォアザチーム
RE	MF	マラト・イズマイロフ	16	7	15	13	16	13	80	ボールキープ
SP	MF	ジョアン・モウティーニョ	15	13	17	12	15	18	90	ダイナモ
RE	FW	クリスティアン・アツ	15	6	14	12	17	13	77	フィニッシュワーク
SP	FW	ジャクソン・マルティネス	18	5	15	18	16	15	87	ラインブレイク
SP	FW	ハメス・ロドリゲス	17	8	17	13	16	16	87	コンビネーションプレイ
RE	FW	シルベストレ・バレラ	17	5	15	16	17	15	85	チャンスメイク

バンビ監督の一枚

シルベストレ・バレラ



今作からフェルナンド、モウティーニョが黒になり、逆にルチョが白に。もうひと押し欲しい選手が多いなか、注目はバレラでしょうか。『09-10』で初登場して以来、徐々にパラが上がってパワーを兼ね備えたドリブル突破が期待できるほどになりましたね。

実際のフォーメーションの一例



ポルトガル王者に肉迫する戦力が集結

SLベンフィカ

アイマールやサビオラといった知名度の高い選手は去ったが、ヨーロッパリーグの準優勝など近年の成績が反映されてか主力級の選手の能力は高いまま。最大の出世株はSPカードに昇格したセルビア人MFマティッチだが、『WCCF』的には総合値は1下がったがREになったルイゾン、元レアル・マドリーのガライによるセンターバックコンビも注目を集めそう。オスカル・カルドソやリマにハイボールを上げてゴールをもぎ取るという戦術に基づいて作られたチームのため、優秀なクロサーが多く在籍しているのもこのクラブの特色。クロスから点を取るチームを作りたいならガイタン、メルガレホ、ペレイラあたりがそのコンセプトにピンポイントでハマるだろう。

Type	基本ポジション	カード表示名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	GK	アルトゥール	8	17	12	16	10	10	73	シュートセービング
RE	DF	エセキエル・ガライ	10	17	12	18	14	14	85	マンツーマンディフェンス
RE	DF	ジャルデウ	8	16	12	17	13	14	80	個人守備重視
RE	DF	ルイゾン	10	18	13	18	13	14	86	ラインコントロール
RE	DF	ロレンソ・メルガレホ	14	11	14	13	16	14	82	クロス重視
SP	DF	マクシミリアーノ・ペレイラ	14	13	14	13	15	19	88	オーバーラップ
RE	MF	ブルーノ・セーザル	16	8	17	14	15	14	84	逆サイドアタック
RE	MF	ニコラス・ガイタン	16	7	16	14	16	16	85	フリーロール
RE	MF	オラ・ジョン	16	4	15	14	17	14	80	ラインブレイク
RE	MF	カルロス・マルティンス	15	11	15	15	15	15	86	ミドルシュート重視
SP	MF	ネマニャ・マティッチ	14	14	14	16	14	15	87	ハードプレスディフェンス
RE	MF	エンソ・ペレス	15	8	15	13	16	14	81	ボールキープ
RE	MF	エドゥアルド・サルビオ	16	6	16	14	15	15	82	チャンスメイク
SP	FW	オスカル・カルドソ	18	3	15	19	11	14	80	ハイタワー
RE	FW	リマ	17	5	14	13	17	15	81	フィニッシュワーク
RE	FW	ロドリゴ	17	5	15	14	16	14	81	コンビネーションプレイ

バンビ監督の一枚

ネマニャ・マティッチ



ベンフィカにおいて特筆するべき点は、身長190cm以上の選手が六人もいること。その中でも特に注目はマティッチ。CBやCFは言わずもがなですが、P.ピエラに代表されるように、中盤に高身長の選手を配置するのは『WCCF』でも有効です。

実際のフォーメーションの一例



WCCF情報局

新カードファーストインプレッション……「ファン・マタ(WSA)」ピッチ中央でのポジショニング、パス出し時の視野の広さが向上。それでいて両サイドに置いたときの突破力も健在なので非常に使い勝手がいい。(マンモス丸谷)

ワールドクラスの加入でワンランク上の存在へ

FCゼニト・サンクトペテルブルク

『12-13』シーズンのゼニトといったらなんといってもフッキとビツェルという、文句なしでワールドクラスの才能を持つ選手の加入だろう。現実ではチームにフィットするまでに時間がかかったが、『WCCF』なら監督の腕しだいで早期に連携を構築できる。純正ゼニトで本作をプレイするなら、多彩な攻撃系チームスタイルを持つ中盤の選手たちと連携線をつなぎ、厚みのある攻撃を展開させていきたい。フッキとビツェルに比べると地味ではあるが、初カード化となるクリーシトもREのサイドバックとしてはほぼすべての能力が水準以上な優秀な選手。セリエA、アズーリ好きなプレイヤーが多い『WCCF』においてはなかなかの人気を集めるかもしれない。

Type	基本ポジション	カード表示名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	GK	ビアチェスラフ・マラフェエフ	8	17	9	16	12	11	73	フォアザチーム
RE	DF	アレクサンドル・アニュコフ	14	13	13	13	14	17	84	クロス重視
RE	DF	ブルーノ・アウベス	10	17	14	18	12	15	86	リトリート
RE	DF	ドメニコ・クリーシト	13	16	13	14	14	16	86	カバーリング重視
RE	DF	トーマス・フボチャン	11	16	12	14	14	16	83	ロングパス重視
RE	DF	ニコラ・ロンバーツ	10	17	12	15	13	15	82	リトリート
RE	MF	ウラジーミル・ビストロフ	16	8	14	13	16	15	82	ボールキープ
RE	MF	イゴール・デニソフ	14	14	14	13	14	17	86	ショートパス重視
RE	MF	ビクトル・ファイズリン	15	9	15	13	14	16	82	ミドルシュート重視
RE	MF	セルゲイ・セマク	15	11	15	14	14	15	84	ワンタッチパス重視
RE	MF	ロマン・シロコフ	15	14	13	16	13	15	86	ディレイディフェンス
SP	MF	アクセル・ビツェル	15	13	15	15	14	17	89	ダイレクトプレイ重視
RE	MF	コンスタンティン・ジリアノフ	15	12	14	13	14	16	84	ドリブル重視
SP	FW	フッキ	18	4	15	18	17	15	87	フリーロール
RE	FW	マクシム・カヌニコフ	15	5	13	14	14	13	74	ハイタワー
RE	FW	アレクサンドル・ケルジャコフ	17	5	14	15	16	15	82	降臨

バンビ監督の一枚

フッキ



押しいち

かつてJリーグに所属していたことを忘れてしまうような活躍を見せているフッキ。前作とトータルは87で変わらないものの、スタミナが15に上がったので現実と同じポジションであるサイドで使いやすくなりましたね。パワフルなドリブルに期待できそう。

実際のフォーメーションの一例



"二強"の独走に楔を打ちこむ戦闘集団

クラブ・アトレティコ・マドリー

シメオネ監督の巧みなチームマネージメントでバルセロナ、レアル・マドリーに次ぐ立場を確保した感のあるアトレティコ・マドリー。そんな好調が続く近年の中でも、最も完成度が高かったのがこの『12-13』のチームだろう。屈強なフィジカルを備えたDFが敵の攻撃を跳ね返し、中盤がシンプルに前線へボールを運び、絶対的なエースストライカー、ファルカオにすべてを託す……。この攻撃パターンは『WCCF』でもハマればかなり強そう。またパス系のチームスタイルを持つ選手が数多く在籍しているため、連携を磨けば遅攻で崩す攻撃スタイルも有効になるだろう。現役選手では初のカード化となるベルギー人GKのクルトワも要注目の存在だ。

Type	基本ポジション	カード表示名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	GK	ティボー・クルトワ	8	17	11	17	13	12	78	シュートセービング
RE	DF	ダニエル・ディアス	10	17	12	17	12	15	83	個人守備重視
RE	DF	フィリペ・ルイス	14	11	14	14	16	17	86	ダイナモ
RE	DF	ディエゴ・ゴディン	10	17	12	18	12	15	84	ロングパス重視
RE	DF	ファンフラン	15	10	15	12	16	16	84	ドリブル重視
RE	DF	ミランダ	9	17	12	15	13	13	79	オーバーラップ
RE	MF	アルダ・トゥラン	16	9	17	13	16	15	86	チャンスメイク
SP	MF	ガビ	15	12	15	15	13	17	87	コンビネーションプレイ
RE	MF	コケ	15	11	16	13	14	15	84	ゲームメイク
RE	MF	マリオ・スアレス	12	14	13	16	13	16	84	ショートパス重視
RE	MF	ラウール・ガルシア	14	13	15	15	13	16	86	ムービングパスワーク
RE	MF	クリスティアン・ロドリゲス	16	9	13	15	16	17	86	クロス重視
RE	MF	チアゴ	14	12	16	15	13	15	85	フリーロール
RE	FW	アドリアン・ロペス	17	5	15	14	16	16	83	キープレイヤー重視
RE	FW	ジエゴ・コスタ	17	7	14	16	14	16	84	ハイタワー
SP	FW	ラダメル・ファルカオ・ガルシア	19	7	17	15	17	15	90	フィニッシュワーク

バンビ監督の一枚

ラダメル・ファルカオ・ガルシア



押しいち

異次元の二人がいなければ、ファルカオはもっと注目されるはず。来年のW杯で日本と対戦するのが今から楽しみです。以前のバージョンでは、典型的なCFタイプで単独突破する能力はイマイチでしたが、今作はどんなタイプなのか試してみたい。

実際のフォーメーションの一例



WCCF情報局

新カードファーストインプレッション……「クリスティアーノ・ロナウド(WCF)」反則レベルの突破力は今回も健在。スピードで抜くより多彩なフェイントなど技術で抜くシーンが増えた。ただサイドで使うとスタミナの消耗が激しい印象。(マンモス丸谷)

パスサッカーに殉じる完成された存在

FCバルセロナ

あまりにも完成度の高いチームゆえか、今バージョンで初カードとなる選手はカンテラから昇格してきたテージョただ一人。残りはおなじみのメンツ、しかも全員がSPカードという陣容だ。しかし変わり映えがしないということは、どの選手も各ポジションでトップクラスの実力を備えた最強カードの候補であるという証ともいえる。中でもディフェンスが下がって総合値は据え置きという実質強化のメッシ、過去最高の能力値をマークしたV.バルデスやブスケッツ、アレクシス・サンチェス、コンビチームスタイルがありそうなD.アウベスとJ.アルバあたりは、バルセロナを愛するプレイヤーだけでなく、勝ちにこだわる監督からも注目を集めそうだ。

Type	基本ポジション	カード表示名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
SP	[illegible]	ビクトール・バルデス	10	19	13	16	15	12	85	リベロキーパー
SP	[illegible]	アドリアーノ	15	15	15	13	17	16	91	ミドルシュート重視
SP	[illegible]	ダニエウ・アウベス	16	12	15	16	17	19	95	オーバーラップ
SP	[illegible]	ジョルディ・アルバ	15	12	15	12	17	17	88	オーバーラップ
SP	[illegible]	ジェラール・ピケ	13	18	16	17	13	16	93	リベロディフェンス
SP	[illegible]	カルレス・プジョル	10	19	13	16	15	15	88	ラインコントロール
SP	[illegible]	セルジ・ブスケッツ	14	16	17	15	12	17	91	組織守備重視
SP	[illegible]	セスク・ファブレガス	17	11	18	13	14	18	91	シャドーストライク
SP	[illegible]	アンドレス・イニエスタ	18	11	19	12	16	18	94	ミックスパスワーク
SP	[illegible]	ハビエル・マスチェラーノ	12	18	14	16	15	17	92	ディレイディフェンス
SP	[illegible]	シャビ	17	13	20	13	14	16	93	全員攻撃
SP	FW	リオネル・メッシ	20	5	20	16	20	15	96	キープレイヤー重視
SP	[illegible]	ペドロ	17	9	16	13	17	16	88	ミックスパスワーク
SP	[illegible]	アレクシス・サンチェス	18	6	17	14	18	16	89	プルバック重視
RE	[illegible]	クリスティアン・テージョ	17	7	13	13	17	14	81	ショートパス重視
SP	FW	ダビド・ビジャ	19	7	16	14	18	15	89	フォアザチーム

バンビ監督の一枚

ダニエウ・アウベス



押いしち

今さら何もいうことはないメンバーですが、あえて注目したいのはダニエウ・アウベスとジョルディ・アルバ。この二人は特殊チームスタイルと思われますが、元の戦術はオーバーラップなのでどんな動きを見せてくれるのか興味があります。

実際のフォーメーションの一例



最高のマラガを『WCCF』で堪能せよ

マラガCF

財政難などでチームが崩壊する直前、主力メンバーがほぼ残っている最後のシーズンで『WCCF』初参戦というのはまさに幸運。スペイン人選手の中でも際立つパスセンスを備えたイスコを筆頭に、大舞台でビッグセーブを連発して名を上げたカバジェロなど、優良REとして活躍が期待できる選手がカード化を果たしている。そしてマラガは過去作でカード化され、2シーズン以上未登場だった選手が多数在籍しているのも特徴のひとつ。デミチェリス、トゥラランン、バチスタ、サンタクルス、ホアキンあたりは有名どころだが、セルヒオ・サンチェスやカマーチョといった選手も実は復活組。前者は8、後者はなんと14も総合値がアップしての再登場だ。

Type	基本ポジション	カード表示名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	GK	ウィリー・カバジェロ	8	18	12	16	11	13	78	GKゲームメイク
RE	[illegible]	マルティン・デミチェリス	10	17	13	17	12	15	84	インターセプト重視
RE	[illegible]	エリゼウ	14	11	13	14	17	15	84	ドリブル重視
RE	[illegible]	ヘスス・ガメス	13	14	13	15	14	16	85	アーリークロス重視
RE	[illegible]	ディエゴ・ルガノ	10	18	12	17	12	14	83	マリーシア
RE	[illegible]	セルヒオ・サンチェス	12	15	13	16	13	16	85	オーバーラップ
RE	[illegible]	ウェリグトン	9	16	12	16	12	13	78	カバーリング重視
RE	[illegible]	イグナシオ・カマーチョ	13	13	14	15	13	17	85	個人守備重視
RE	[illegible]	イスコ	16	8	18	13	15	15	85	ゲームメイク
RE	[illegible]	マヌエル・イトゥーラ	12	12	13	13	13	17	80	コンビネーションプレイ
SP	[illegible]	ホアキン・サンチェス	17	8	16	16	16	14	87	シャドーストライク
SP	[illegible]	ジェレミー・トゥラランン	13	15	15	15	13	18	89	ダイナモ
RE	FW	ジュリオ・バチスタ	17	9	13	18	14	14	85	キープレイヤー重視
RE	FW	フランシスコ・ポルティージョ	16	5	14	11	16	13	75	ボールキープ
RE	FW	ロケ・サンタクルス	17	8	16	15	13	13	82	フィニッシュワーク
RE	FW	ハビエル・サビオラ	18	5	16	13	16	13	81	ラインブレイク

バンビ監督の一枚

イスコ



押いしち

デミチェリス、ホアキン、サンタクルスなど『WCCF』的に懐かしい選手がたくさんいるなか、注目は現在レアルで活躍中のイスコ。もしかしたら白カードとしては最初で最後の排出になるかも？　このタイミングでマラガを出してくれたセガさんに感謝。

実際のフォーメーションの一例



WCCF情報局

新カードファーストインプレッション……「ズラタン・イブラヒモビッチ（WCF）」スペースがあってもサイドに流れず、強引な中央突破やラストパスを狙う意識が高くなった。しかし本人の能力が高すぎるからか、強引に見えるプレーの大半が得点につながる。つまり超凶悪。（マンモス丸谷）

個々の能力はサッカー界最強

レアル・マドリーCF

今バージョンのレアル・マドリーの新戦力は、屈強な肉体を誇るDFのバラン、クロアチアが生んだ天才パサー、モドリッチの『WCCF』初参戦組と、レアル・マドリーからは初のカード化となるエッシェンの三人。既存のカードではコエントランのREへの“格落ち”が目立つが、起用の幅が広がると考えれば『WCCF』的には歓迎すべき結果だろう。現実のレアル・マドリーは指揮官モウリーニョと選手、そしてフロントとの軋轢だけが印象に残ったシーズンだったが、ピッチで結果を出してきたセルヒオ・ラモスやシャビ・アロンソ、C.ロナウドといった面々は過去最高、もしくは過去最高タイの総合値をマーク。ゲーム内でのさらなる活躍が期待できる。

Type	基本ポジション	カード表示名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
SP	GK	イケル・カシージャス	8	20	11	16	14	11	80	リトリート
SP	DF	アルバロ・アルベロア	12	16	14	14	15	17	88	ラインコントロール
RE	DF	ファビオ・コエントラン	14	12	16	13	16	15	86	フルバック重視
SP	DF	ペペ	11	18	13	18	16	16	92	マリーシア
SP	DF	セルヒオ・ラモス	12	19	14	18	16	16	95	オーバーラップ
RE	DF	ラファエル・バラン	9	17	13	17	16	14	86	マンツーマンディフェンス
RE	MF	ホセ・カジェホン	17	9	15	13	17	15	86	チェイシング
SP	MF	アンヘル・ディ・マリア	17	8	17	13	17	16	88	スルーパス重視
SP	MF	ミカエル・エッシェン	14	14	14	17	15	18	92	ハードプレスディフェンス
SP	MF	サミ・ケディラ	14	15	14	16	14	18	91	全員攻撃
SP	MF	ルカ・モドリッチ	15	12	18	13	16	16	90	ワンタッチパス重視
SP	MF	メスト・エジル	18	8	19	13	17	15	90	ダイレクトプレイ重視
SP	MF	シャビ・アロンソ	15	15	17	17	13	17	94	プレスディフェンス
SP	FW	カリム・ベンゼマ	19	5	17	16	16	15	88	ボールキープ
SP	FW	クリスティアーノ・ロナウド	20	4	19	19	19	15	96	ダイレクトプレイ重視
SP	FW	ゴンサロ・イグアイン	19	5	16	16	17	14	87	ラインブレイク

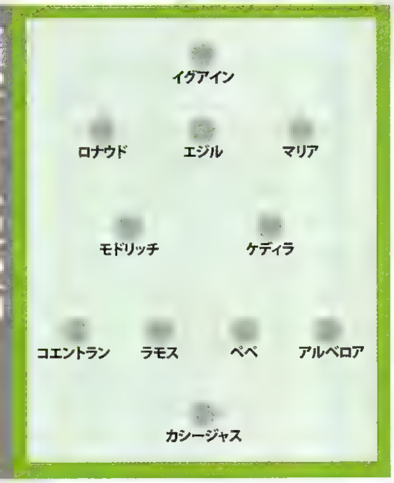
バンピ監督の一枚
ラファエル・バラン



押しいち

最大の注目はバラン。白DFとしては非常に期待できそう。スタミナは個人能力で補えば問題はないので、大流行の一枚となる予感も。ペペのマリーシアも気になりますね。すぐカードをもらう選手なので、マリーシアにしておけば退場しにくくなるかも？

実際のフォーメーションの一例



新戦力のREから有望な選手を探せ

バレンシアCF

かつてはビジャやシルバなど、ゲーム内でもトップクラスのアタッカーが居並ぶ強豪だったが、現実のバレンシアがまともな補強ができない今、総合値が90を超える選手は一人もおらず、SPでカード化されているのはセンターバックのシッソコ、万能MFのバネガ、サイドアタッカーのグアルダードの三名という寂しいラインナップ。とはいえその分、能力値が高めのREカードが数多く存在しており、使える選手を“発掘”することに楽しさを見出す監督にはオススメのクラブといえる。そんなREカードの中でも注目なのがGKのジエゴ・アウベス。チームスタイルがPKセービング、しかも国籍は人気の高いブラジルということで人気を集めそうだ。

Type	基本ポジション	カード表示名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	GK	ジエゴ・アウベス	8	18	12	17	11	12	78	PKセービング
SP	DF	アリ・シッソコ	14	12	12	15	17	17	87	セーフティディフェンス
RE	DF	リカルド・コスタ	9	17	12	17	13	15	83	マンマーク
RE	DF	ジョアン・ペレイラ	14	11	15	13	16	16	85	オーバーラップ
RE	DF	アディル・ラミ	10	18	13	18	13	14	86	パワープレイ
RE	DF	ビクトル・ルイス	10	17	14	15	12	15	83	ロングパス重視
SP	MF	エベル・バネガ	16	11	17	15	13	15	87	ゲームメイク
RE	MF	ソフィアン・フェグリ	16	8	15	13	16	15	83	コンビネーションプレイ
SP	MF	アンドレス・グアルダード	16	9	16	13	17	16	87	フリーロール
RE	MF	ダニエル・パレホ	15	10	16	13	13	16	83	チャンスメイク
RE	MF	ティノ・コスタ	15	12	15	15	13	16	86	プレースキック重視
RE	FW	ジョナス	17	6	16	14	16	15	84	シャドーストライク
RE	FW	パブロ・ピアッティ	16	6	15	12	18	14	81	ドリブル重視
RE	FW	ロベルト・ソルダード	18	5	15	17	13	15	83	ラインブレイク
RE	FW	ネルソン・アエド・バルデス	17	10	13	15	15	15	85	チェイシング
RE	FW	ホナタン・ビエラ	16	6	16	11	16	13	78	ボールキープ

バンピ監督の一枚
ジエゴ・アウベス



押しいち

実は前作の黒カードでもPKに強かったジエゴ・アウベスが、PKセービング持ちとして白カードで登場。PKキーパーとして定番のタファレル、アピアーティなどの一角を崩せるか、要注目。ソルダードは徐々にスピードが落ちているのが残念です。

実際のフォーメーションの一例



WCCF情報局

新カードファーストインプレッション……「イケル・カシージャス（BAN）」よくも悪くもいつものカシージャスといった感じ。カシージャス的には当たり前すぎてあまり驚きはしないが、セービングと飛び出しの早さが両立している貴重なGK。（マンモス丸谷）

サッカー選手の真実（リアル）

現実世界のサッカー選手の生き様にスポットライトを当てるこのコーナー。第四回は偉大なるスター、ロマーリオを紹介。

伝説の中のストライカー ロマーリオ

100年を超えるサッカー史の中で数多くの伝説的な選手が生まれてきたが、得点を決めるというこの競技における最も重要なプレイに関して、元ブラジル代表のロマーリオほどストイックなまでに突き詰めたストライカーは存在しないのではないか。点を取るために求められる要素は高度なスキルや身体能力、時の運などいろいろあるが、彼は卓越した観察眼で状況を見極め、攻撃における最後のポイントにタイミング良く169cmの体を入り込ませ、冷静にフィニッシュするスタイルでゴールを量産した。

バルセロナで築いた ストライカーの栄光

ロマーリオの名前が全世界に知れ渡ったのは94年W杯で、大会5得点をあげて“セレソン”ことブラジル代表を4度目の優勝に導き、大会のMVPと同年のFIFA最優秀選手に輝いた。当時、所属していたのは世界的な名門のバルセロナ。まさにキャリアの絶頂期だったが、彼が素晴らしかったのは09年に現役を退くまで、息長くストライカーとして活躍し続けたことだ。

ブラジルの名門バスコ・ダ・ガマで頭角を現した小柄なストライカーは88年、オランダリーグのPSVに移籍。欧州で最初の舞台で5シーズンに渡りプレイし、公式戦で128得点を記録した。このころはスピードに優れるストライカーとしてのイメージが定着したが、映像を振り返ると猛禽類が獲物をしとめる様な鋭く正確なフィニッシュはすでに表れていた。

そこからステップアップする形で移籍したバルセロナの在籍期間は2シーズンと長くはなかったが、ストライカーの本領を発揮した。特に93－94シーズンはリーガエスパニョーラ33試合で30得点をあげ、ライバルのレアル・マドリー戦では“牛のしっぽ”（ゴールマウスを背にしながら縦パスを受け、いきなり左回りに反転して右足で流し込むシュート）と呼ばれる神業的なゴールを決めた。

もちろん彼の活躍はチームメートに恵まれたことも大きい。クライフが率いた当時のバルセロナは“ドリームチーム”と呼ばれる。前線はロマーリオを中央に、ブルガリア代表のストイチコフとデンマーク代表のラウドルップが左右に配置され、中盤の底には今や名将中の名将として称えられるグアルディオラがいた。そこからでも好パスが出てくるチームにおいて、ロマーリオは最高級のフィニッシャーとして攻撃の仕上げを任されていた。

彼は高い得点力を誇るが、下がって守備をする様なことはほとんど無く、前線を幅広く動いてポストプレイをこなすわけでもない。そのため彼を“エゴイスト”として嫌うメディアや関係者もいたが、彼の役割は得点を奪うことと、相手の守備にとって脅威であり続けることだった。真のストライカーは守備に参加しなくても、前に張っているだけで、結果として相手の攻撃力を低下させることができることを証明したともいえる。

卓越した得点力と大いなるカリスマ 母国の名門で輝きを放つ

母国のフラメンゴに戻ったロマーリオは96年にスペインのバレンシアに請われる形で再び欧州の地を踏むことになる。しかし、当時の指揮官とそりが合わないなど打ち解けられず、再度ブラジルに帰国することとなった。バレンシアに在籍した期間でリーグ戦は11試合で5得点と寂しい結果だったが、得点はどれも研ぎ澄まされたストライカーらしいものとして記録に残っている。

その後はカタールのアル・サッドに在籍する03年までフラメンゴ、古巣のバスコ・ダ・ガマ、フルミネンセと母国の名門クラブを渡り歩くことになったが、どこでも高い得点力と共に圧倒的な存在感でチームを引っ張ったことは特筆に値する。98年に復帰してから2シーズン在籍したフラメンゴでは、試合数とほぼ同じゴールをあげた。リオ・デ・ジャネイロのライバルであるバスコ・ダ・ガマ出身の選手ではあるが、国内最大級と目されるフラメンゴのファンにも大いに愛された。

卓越した得点力と大いなるカリスマ 母国の名門で輝きを放つ

07年に栄光の出発点であるバスコ・ダ・ガマでプレイした後に引退を表明したロマーリオは09年にリオ・デ・ジャネイロ州2部のアメリカというクラブで1試合だけ出場し、正式にユニフォームをぬいだ。ここまで積み重ねた得点はオフィシャルのものだけで968得点（諸説あり）と素晴らしいが、ストライカーとしての研ぎ澄まされたプレイはファンの記憶に深く刻まれるものとなった。そして政治家として活動する現在は汚職を公然と批判し、“弱者”を擁護・支援するなどサッカーのキャリアにも負けない存在感を放っている。



『WCCF』における ロマーリオ 考察

「HOLE」、つまり“History Of Legends”なるこれまでになかった新しいレアカードカテゴリで登場したロマーリオ。それぞれ在籍したクラブの戦績やプレイスタイルが反映されており、バルセロナ版はよりストライカーに、フルミネンセ版はどちらかといえばチャンスメイカー寄りのプレイスタイルを得意とするようで、本作トップクラスの攻撃性能が期待できる。また、小柄な体格ながらGKのパントキックに競り勝つ模様も散見されている。その名に恥じぬ、すさまじい潜在能力を持っていそうだ。

『WCCF』初のカードカテゴリで登場する 伝説中のストライカー

河治良幸 PROFILE

初期の『01-02』からWCCFの開発に携わり、選手の紹介テキストを執筆・監修。選手のプレイ分析を中心に、「ワールドサッカーダイジェスト」や「フットボリスタ」など多くの専門誌に寄稿。著書に「勝負のスイッチ」（白夜書房）「データ進化論」（ソル・メディア）など。

サイン本プレゼント！



風来のサッカーライター、河治良幸氏新著、「サッカーの見方が180度変わる データ進化論」サイン本を三名様にプレゼント！ 郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号をお書き添えの上、〒102－8431 東京都千代田区三番町6－1、エンターブレイン、アルカディア編集部「河治良幸サイン本」プレゼント係までお送りください。

河治良幸からのお便り ついに『WCCF2012-13』が稼働しましたね。そして来年6月に開幕するブラジルW杯の組み合わせも実施され、半年間はW杯の話題で持ち切りになりそうです。『WCCF』にもW杯での活躍が期待される選手が数多く登場しますが、特に日本と対戦するコートジボワール、ギリシャ、コロンビアの主力選手は注目度がアップするはず。本番では“敵”となる彼らですが、ゲームでは自分たちのチームに入れて愛用しても面白いかもしれません。

La Gazzetta dello WCCF

有名監督やライター陣がお送りする『WCCF』コラム新聞第4回! 監督たちの『WCCF』ライフやここでしか聞けない小ネタ&攻略情報満載でお届けします!

隔月刊『WCCF』コラム新聞! 第4回

アラミス監督の AMG総帥日記

第四回目となったWCCF新聞、今回もこの2カ月間にあった私のWCCF日記を書かせていただきたいと思います。公式全国大会「WCCF CUP WINNER'S CUP The 8th」のエリア大会決勝が10月20日にありました。自分が通過したエリアで全国大会に出場できるのはたった1枠だけだったので優勝あるのみです。グループリーグは1位通過したものの決勝トーナメント1回戦で敗退(泣)。自分の公式大会は終わりました。12月1日の全国大会決勝の会場には仲間が出場したので応援に行ってきました。会場では久しぶりに会う監督さんとも楽しく過ごすことができとても有意義な1日でした。

今回4年ぶりに開催された公式全国大会「WCCF CUP WINNER'S CUP The 8th」参加、応援、会場でのたくさんの監督さんとの出会いなどなど、この3カ月間とても楽しかったので、また来年も絶対に開催してほしいです! そして「WORLD CLUB Champion Football2012-2013」が12月12日(木)より稼働開始。新たな新機能が追加されているようなので楽しみです♪ 次回の日記ではいよいよ「WORLD CLUB Champion Football2012-2013」のプレイ日記を書きたいと思います。

では皆さん良いお年を!

バンビ監督かく語りき 夢の中まで4-3-3

12月1日に開催された全国決勝大会を観戦してきました。『WCCF』の決勝大会まで勝ち残るような監督さんたちにはほとんど実力差は無く、勝敗を分けるのはもはや運の部分が大きいと思っていますが、その中にあって、優勝したミッチー……もとい(笑)、ミッキー監督のフィールドを広く使うプレイスタイルは、勝ち残った32人の監督の中でも特に印象的で、まさに優勝にふさわしい監督さんだったと思います。僕が目標にしているスタイルに近いので、とても参考になる部分が多かったですね。全国大会は昔から関西勢が強く、これで四人目の全国優勝者が出たことになります。これは決して偶然ではなく、関西には自分なりのスタイルを追求しようとする監督さんが多いからだと思ってます。一方、前回優勝のカタマリ監督は、ここに向けてきっちり仕上げてきたな〜、という印象でした。勝ち進むたびに前回時のキレが戻ってくるあたりはすごいな、さすがだなと。僕ももうちょっと頑張って、来年、もう一度あの場に立ってみたいな〜。

fromマンモス丸谷 ちょっとソレ取ッティ?

ボール回しやスペースの活かしかたといった試合運びの根幹に関わる選手の動きが変わっている『12-13』っスが、それでいて"強い"といわれている選手は今作でもやっぱり強い(弱体化はしていない)と感じられるのはいいコトっス。前号の企画(国別U-5対抗戦)のときに苦労して手に入れた"ぎんぎつね"ことラヴァネッリさんも、バージョンが変わっても得点を毎試合量産してくれてるっス!



ゴール付近が仕事場の選手は前作までと変わらぬ感覚で使えるっス。

fromたてしゅ WCCF楽遊術

選手の個人能力が覚醒すると、運が良ければ最高で3種類の能力値がアップすることはもはやあらためて説明するまでもないだろう。さらに『12-13』では、驚くことに特定の能力が一気に2ポイントも増えるケースがあることが新たに発覚した。と、いうことは、驚がくの3ポイントアップの効果が出現する可能性も大いにあり得るのではないだろうか? もし成功された方がいたらぜひご一報を!

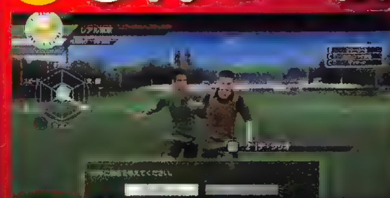


オフェンスが一気に2ポイントアップ! もはや王様を超えて神の領域か?

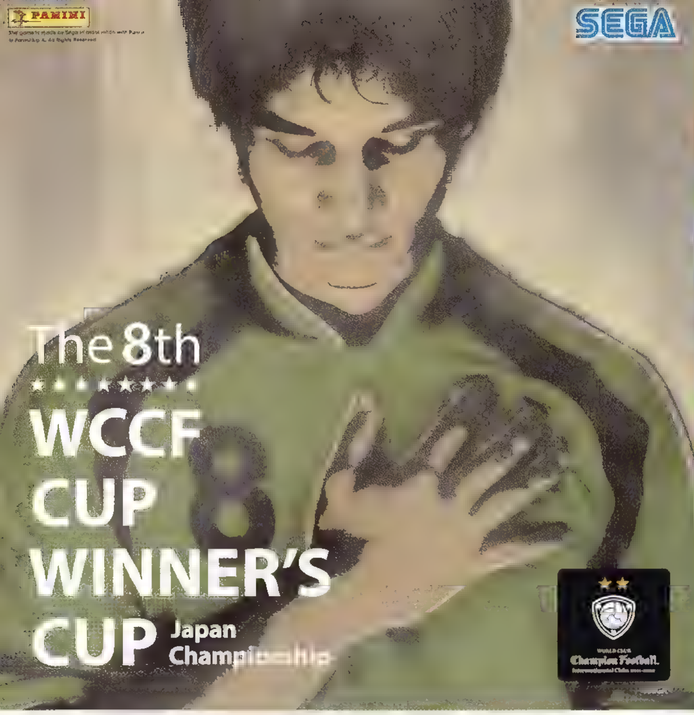
いちみやひろしの FCアルカデ劇場



WCCF 今月の一枚



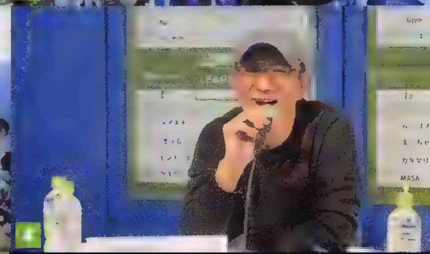
なー姉ちゃん一緒に茶でもしばかへん?











大会名称
WORLD CLUB Champion Football公式全国大会
WCCF CUP WINNER'S CUP The 8th
開催日
2013年12月1日
会場
RAMOS FIELD INDOOR FUTSAL

1. フットサルコートに配置された『WCCF』筐体。まさに頂上を決めるにふさわしい舞台だ。
2. 会場は満員御礼。出場監督と同じユニフォームで応援するグループが多く見られた。
3. ゲーム内だけでなくゲーム外でもパフォーマンスで盛り上げる出場選手の姿も。
4. 決勝戦では『WCCF』実況を務める仮野剛彦氏が直接実況を行ない会場を盛り上げた。

The 8th WCCF CUP WINNER'S CUP Japan Championship 決勝大会レポート

32名の監督が高度な技を連発!

今回で第8回となる『WCCF』公式全国大会「WCCF CUP WINNER'S CUP The 8th」が12月1日（日）、東京江東区の東雲にある「RAMOS FIELD INDOOR FUTSAL」にて開催された。

当日は全国各地のエリア大会を勝ち抜いた30名に加え、第7回公式全国大会王者のカタマリ監督とデータ対戦チャンピオンから選抜された五名による当日予選を制したよしい監督の合計32名が出場。初めに四人1グループの8組によるグループリーグを競い、各グループの上位二名が決勝トーナメントへと進む形式で実施された。各監督ともキックオフ直後から試合の状況に応じて目まぐるしくカードの位置を動かし、日頃から鍛え抜いた技を会場に駆け付けた400名を優に超える大ギャラリー前で堂々と披露した。

そして迎えた決勝戦は、近畿Aエリア代表のミッキー監督対北関東Aエリア代表のVingy監督という組み合わせに。前半にVingy監督率いる<NMTS>KFC#26に退場者が出るアクシデントが発生し、このチャンスを見逃さなかったミッキー監督率いるミッキー@GYが手堅く勝利を収めて全国の頂点に立った。ミッキー監督にはその栄誉を称え、世界でただ一人となる特別称号の「皇帝」が授与された。

なお、当日の様子はニコニコ動画を通じて初めてライブ放送が実施され、六万人を超える総視聴者数を記録したことでも特筆に値する大会になったといえるだろう。

近畿A エリア代表	ミッキー監督	Vingy監督	北関東A エリア代表
東海A エリア代表	モンチッチ監督	サモハン監督	北関東C エリア代表
東海C エリア代表	ノッチ監督	ヨザクラ監督	関東B エリア代表
東北B エリア代表	KMK監督	エロキン監督	近畿A エリア代表
北関東B エリア代表	ヤジ監督	カタマリ監督	The 7th 優勝監督
南関東 エリア代表	MASA監督	ゲキカラ監督	東北A エリア代表
中四国B エリア代表	リバオウ監督	アカマル監督	北関東D エリア代表
JWC代表	よしい監督	テリー監督	関東 エリア代表

優勝：ミッキー監督



本戦開始前の午前中に実施された当日予選。全国大会最後の一枠を争い、熱戦が繰り広げられた。



本誌おなじみアラミス監督率いるAMGの若手アカマル監督は惜しくもベスト8で前回王者カタマリ監督の前に破れる。

WCCF情報局
全国大会全体を通して非常に印象に残ったのが、多くの監督たちが試合前試合後に握手を交わしていたことだ。お互いが試合に全力を尽くすことを誓い、試合後は健闘をたたえ合う。ただ試合の勝ち負けを決めるだけでなく、こういった交流が「WCCF」の輪を広げ、シーン全体を盛り上げていくことに繋がっているのだろうと強く感じた。

ベスト4までの流れ

北関東の四人を筆頭に、九州を除く地域からまんべんなく監督が勝ち上がってきた決勝トーナメント。ベスト16、ベスト8を賭けた試合ではどちらかというと予選リーグを順調に勝ち上がってきた監督が敗れることが多く、当日予選から破竹の勢いで勝ち上がってきた"セガの中の人"ことよしい監督を始め、予選リーグを無敗で勝ち上がったプレイヤーが散っていった。



そんな中でベスト4まで勝ち上がってきたのはミッキー監督(近畿Aエリア代表)、リバオウ監督(中四国Bエリア代表)、Vingy監督(北関東Aエリア代表)、カタマリ監督(前回大会優勝枠)の四名。Vingy監督以外は三名とも予選リーグは二位通過、しかもリバオウ監督は得失点差、ミッキー監督にいたっては得失点でも決着がつかず、リーグ総得点わずか1点の差での突破からの薄氷を踏みしめるようなベスト4到達。本大会の出場者の実力が非常に拮抗していたことをうかがわせる結果となった。

意外性のある選手が目立った準決勝

起用する選手と配置が固定化されやすい傾向のある『WCCF』だが、ベスト4まで勝ち上がってきた四人の監督には、定番は押さえつつも自分の"色"を出した選手を起用していたのが印象的だった。準決勝一試合目はミッキー監督がトップ下に起用しているベッカム(06-07WFW)のパスセンスが爆発。正確無比なロングキックからチャンスを演出し、決勝点をアシスト。敗れはしたもののリバオウ監督の攻撃の要、リバウド(02-03IS)も試合終了寸前までミッキー監督のゴールを脅かした。二試合目のVingy監督とカタマリ監督の試合は、Vingy監督のネドヴェド(02-03MVP)のヘッドで先制し、続いてC.ロナウドが追加点を決めてリード。これで決着か……と思われたが、そこは前回王者。キエッリーニのオーバーラップというまさかの手で一点をゲット。ここから追いつくことはできなかったものの、5バック+使用率の低い選手という独創的なアプローチで、大会を盛り上げた。



第7回全国大会覇者のカタマリ監督は連覇はかなわなかったが、ベスト4という素晴らしい成績を残した。

ミッキー監督が初の戴冠!

試合の大きなポイントとなったのが、前半にVingy監督のT.シウバが反則で一発退場となった直後の場面だった。ミッキー監督のC.ロナウドの直接FKがバーを直撃し、Vingy監督は難を逃れたかと思われたが、ミッキー監督の攻撃陣がこぼれ球をしぶとくつなぎ、最後はゴール前に詰めていたベッカムが混戦からボールを押し込んで先制点をもぎ取ることに成功。数的不利となったVingy監督にも、前半終了直前に一度シュートチャンスがあったが、素早い判断で飛び出したベナーリオがこれを阻止すると、以後ミッキー監督が試合のペースを握った。後半も終始ミッキー監督陣営がボールを支配。とりわけトップ下に配置したベッカムのポジショニングとゲームメイクが絶妙で、ルーニーとC.ロナウドの追加点を見事に演出して終わってみれば3-0の完勝。初戦から全勝で勝ち進む快進撃を見せたVingy監督だったが、前半のアクシデントが響き痛恨の敗戦となってしまった。



ここまで予選リーグから無敗だったVingy監督であったが、数的不利な状況を覆すことはできなかった。

"皇帝ミッキー監督" 優勝インタビュー

「WCCF CUP WINNER'S CUP The 8th」優勝を果たし、『WCCF』の歴史に名を刻んだミッキー監督。大会後、お時間をいただき今の気持ちを語っていただいた。

――優勝おめでとうございます! 優勝した今の気持ちをお願いします。

ミッキー監督 純粋にうれしいですね。優勝する気持ちで来ましたが本当に優勝できるとは思ってなかったので。

――最近の調子や当日の自信はいかがでしたか。

ミッキー監督 自信自体はありましたよ。当日はここに来る前にゲームセンターで一試合動かしてきて、大会前の最終調整も万全でした。

――全国大会予選通過のときの話を聞かせていただけますか。

ミッキー監督 予選はとても苦労しました。とにかく動きが駄目でなんとかギリギリ抜けられたといった感じでした。チームもそこから全国に向けて作り直しましたし。その時から選手も三、四人ほど変えていますよ。

――今日の大会で一番苦しかった試合はどの試合でしょうか。

ミッキー監督 KMK監督に負けた試合ですね。うわーやってもうたーって感じでした(笑)。でも試合が終わって上のモニターを見たら自分の名前が二位にあったので助かったーって気持ちでしたね。

――ということは負けた時点で予選落ちしてしまったと思っていたと……。

ミッキー監督 試合も2-0で負けてしまいましたしね。でも逆にこれは今日は"持ってるぞ"と感じましたね(笑)。大会の一発勝負だと"持ってる"、"持っていない"ってとても大事ですから。

――今日の大会でチームのMVPを選ぶならだれになりますか。

ミッキー監督 もうプレイに必死で覚えていないですね。強いていうなら全員がMVPです。それと仲間たちの声援も大きかったですね。ここは仲間たちの声援のおかげで優勝できましたってことにしておきましょうか(笑)。

――今日の全国大会を優勝してミッキー監督はさまざまな"もの"を手に入れたと思います。そのなかで最もうれしいものはなんでしょうか。

ミッキー監督 やはり優勝トロフィーになりますね。優勝トロフィーを地元に持ち帰ることができることがなによりもうれしいです。

――来年にも『WCCF』全国大会があるとしたら出場しますか。

ミッキー監督 絶対出場します! 全国大会がある限り出場します! ぜひ、SEGAさんには来年にも全国大会を開いて『WCCF』を盛り上げてほしいと思います。

――あらためて優勝おめでとうございます! 次回の全国大会では史上初の連覇を目指して頑張ってください!



『WCCF』の全国大会は応援もスゴイ! 実際のサッカーサポーターのようにそこらでお祭り騒ぎの様相を呈していた。普段のゲームセンターでは絶対に見られない熱い光景が広がっていたぞ!



ランキング急上昇の注目株しんこうごう主君が登場！
計略変更が多いVer.2.12Dの情報も要チェック！

戦国大戦 1590 葵 関八州に起つ



戦国大戦 1590 葵 関八州に起つ	
■メーカー	セガ
■ジャンル	リアルタイムカード対戦
■操作方法	フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発売日	稼働中（2013年6月20日）
■使用基板	RINGEDGE
■ネットワークシステム	ALL.Net

今回も調整多数！ Ver.2.12D 稼働！

400以上の調整内容となったVer.2.12Cから約一カ月。つい先日、さらに150以上の変更内容が加わることなったVer.2.12Dが稼働となった本作。このVer.では、前回強化されていなかった武将の強化や、強化されたものの、あまり目立つことが無かった武将がさらに強化されている。また、前回のVer.2.12Bとは異なり、わずかだが下方修正も含まれる。まず、システム面では軽騎馬隊の移動速度が低下した。通常時の戦闘はもちろん、移動速度低下の妨害効果を受けた際に突撃準備状態に移行可能か否かなど、戦闘に大きく関わる要素なので、自身が使用している武将はもちろん、苦手としている武将の移動速度を改めて確認しよう。計略面では、Ver.2.12Cで少々目立った活躍をしていた計略が弱体可している。

注目計略ピックアップ

織田家では、以前はVer.UPの常連だった【R】池田恒興が久々の登場！　チャージ時間が短縮されたことにより、家宝で統率力を＋2すれば、赤チャージでギリギリ三回撃てるようになった。また、メイド長こと【SS】お鍋の方も、統率力上昇が5、効果時間が約20カウント、範囲もカードが三枚余裕で入るほどと、大きく強化されている。

武田家は【R】恭雲院、【SR】望月千代女の妨害陣が強化。特に「忍法お色気」は、武力低下値が−7となり、使いどころを定めれば脅威となる。

上杉家は【R・SS】綾姫の「慈愛の陣」が強化。横並びで三部隊を納められる範囲となり、効果時間も約13カウント。【1.2SS】上杉謙信の「車懸りの陣」は後方の兵力回復速度が大きく向上した。

浅井朝倉家は、【R】浅井政元など以前猛威を振るった武将の復権が目立つ。また、【C】阿閉貞征は罠発動までのカウントダウンが速くなり、自軍だけを範囲にいれた武力強化計略としても使用可能だ。

本願寺はさらに強化された【SR】鈴木重朝の「雑賀の狙撃術」に注目！　武力が＋3となり、赤ロックへの移行も一瞬。効果時間は短縮されたものの約15カウントと非常に強力だ。

北条家は効果時間が約16カウントとなった【R】北条氏邦の「剛槍烈破」、槍の長さが増加した【R】北条綱高の「赤備えの双陣」が使いやすい。

毛利家は【SR】小早川隆景の「慧矢の眼光」が武力、統率力ともに−6となり、範囲も使いやすくなった。もともと長い効果時間と合わせ、相手に対するプレッシャーが非常に高い武将だ。

島津家は、【SR】島津家久の「釣り野伏」の効果時間が約11カウント、自身の武力が最大28になる。

豊臣家は【SR】朝日姫の「来光舞踏」が約5カウントで日輪ゲージが1上昇する。豊国の回復だけでも約50カウントは耐えれるので、効果中に10もの日輪ゲージを生み出すことが可能となった。

徳川家は【SR】本多忠勝の「名槍・蜻蛉切」が強化され、槍撃時の槍の大きさが拡大し、槍撃の効果時間も延長された。翠紋が点灯している状態で使用すれば、一度の槍撃で比較的楽に6回の槍撃をヒットさせることができ、一度捉えた相手を逃がさず、大ダメージを与えることが可能だ。

長宗我部家は【SR】本山夫人の「田楽舞踊」のすべての項目が強化されており、新たなデッキパターンの作成が可能となった。

他家は、【R】宇喜多直家の「謀将の殺意」が初期のカウントが短くなったため、ゲーム内カウント約8カウントで相手を撤退させることが可能となった。同じく、【SR】尼子経久の「謀聖の閃き」も初期のカウントが短くなっている。

▼Ver.2.12D システム変更点

軽騎馬隊	移動速度低下	↓

▼Ver.2.12D 計略変更点

カードNo	武将名	計略名	変更点	修正
織田 002	池田恒興	超弩級射撃	チャージ時間短縮、チャージ中移動速度上昇	↑
織田 044	織田信忠	布武継承	統率力上昇値増加	↑
織田 048	島左近	奇襲	効果時間延長、計略ムービー追加	↑
織田 052	竹中半兵衛など	今孔明の軍法	二部隊掛け時　効果時間延長 三部隊掛け時　効果時間延長 四部隊掛け時　兵力回復量増加	↑
織田 055	徳川家康	鶴翼の陣	計略範囲拡大	↑
織田 058	細川藤孝	有識故実	兵力回復量減少 最大兵力回復量減少、効果時間短縮	↓
織田 063	明智光秀	本能寺にあり！	敵撃破時の統率力上昇値増加 統率力低下間隔短縮、効果時間短縮	↓
織田 066	織田信雄	お調子者の構え	武力上昇値増加、統率力上昇値増加	↑
武田 013	恭雲院	忍法影縛り	効果時間延長、計略範囲拡大	↑
武田 028	内藤昌豊	火門の陣	効果時間延長、計略範囲拡大	↑
武田 031	馬場信春	不死身の鬼美濃	統率力上昇値増加、兵力回復量増加	↑
武田 035	望月千代女	忍法お色気	武力低下値増加、効果時間短縮	↑
武田 046	武田勝頼	猛進の陣	効果時間延長、計略範囲拡大	↑
武田 052	真田信綱	血染めの陣羽織	効果時間延長、計略ムービー追加	↑
武田 055	武田信豊	後典厩の采配	効果時間延長	↑
武田 058	仁科盛信	万死の抵抗	効果時間延長	↑
武田 061	真田信幸	電光石火の采配	効果時間延長、計略範囲拡大	↑
上杉 001	綾姫など	慈愛の陣	効果時間延長、計略範囲拡大	↑
上杉 008	上杉憲政	関東管領職譲渡	武力上昇値増加	↑
上杉 047	甘粕景継	義の進撃	移動速度上昇率増加、計略ムービー追加	↑
上杉 056	仙桃院	四劫の陣	計略範囲拡大	↑
[illegible]	桂岩院	愛の献言	統率力上昇率増加、効果時間延長	↑
今川 008	井伊直盛	精鋭槍撃術	効果時間延長	↑
今川 038	武田信虎	老虎の采配	移動速度上昇率増加、効果時間延長	↑
[illegible]	浅井長政	正義の進軍	効果時間延長	↑
[illegible]	朝倉景健	暗黒魔境	計略範囲拡大	↑
[illegible]	雨森弥兵衛	盟約の円陣	効果時間延長、計略範囲拡大 武将コストによる計略範囲拡大率増加 武将コストによる最大計略範囲拡大値増加	↑
[illegible]	遠藤直経	縮地法	タッチ時移動速度上昇、効果時間延長	↑
[illegible]	お市の方	流転の命運	兵力回復量増加、計略ムービー追加	↑
[illegible]	阿閉貞征	狂乱の罠	罠効果発動までの時間短縮、効果時間延長	↑
[illegible]	京極マリア	聖女の進軍	兵力回復間隔短縮 効果時間延長、計略範囲拡大	↑
[illegible]	阿久姫	双子梅の加護	効果時間延長	↑
[illegible]	浅井政元	共栄の采配	兵力回復量増加 最大兵力回復量増加、効果時間延長	↑
[illegible]	富田長繁	越前の狂犬	兵力減少量低下、効果時間延長 計略ムービー追加	↑
[illegible]	願証寺証恵	脱兎の如く	移動速度上昇率増加 効果時間延長、計略範囲拡大	↑
[illegible]	下間頼廉	一向宗の采配	効果時間延長	↑
[illegible]	鈴木重兼	雑賀の采配	効果時間延長	↑
[illegible]	土橋守重	阿修羅の銃弾	効果時間延長	↑
[illegible]	本願寺顕如	如来降臨	兵力低下間隔短縮、兵力回復間隔短縮	↑
[illegible]	本願寺准如	渾身の采配	効果時間延長、計略範囲拡大	↑

カードNo	武将名	計略名	変更点	修正
[illegible]	鈴木重朝	雑賀の狙撃術	武力上昇値増加 赤ロックになるまでの時間短縮 効果時間短縮	↑↑
[illegible]	坦中	二丁の双陣	効果時間延長、計略範囲拡大	↑
[illegible]	下間頼廉	同腹一心の共振	効果時間延長	↑
[illegible] 037	本願寺顕如	衆生済度	効果時間延長	↑
北条 012	大道寺政繁	鉄血河越衆	効果時間延長、計略範囲拡大	↑
北条 019	北条氏邦	剛槍烈破	効果時間延長	↑
北条 025	北条氏康	獅子の牙城	攻城力上昇値増加 陣から出た際の兵力低下量増加	↑
北条 028	北条綱高	赤備えの双陣	槍長さ増加	↑
北条 036	北条氏邦	剛槍会心撃	武力上昇値増加	↑
北条 037	北条氏照	八王子の集陣	陣から出た際の兵力低下量減少 効果時間延長	↑
毛利 008	吉川元春	百戦不敗	効果時間延長	↑
[illegible]	小早川隆景	慧矢の眼光	武力低下値増加 統率力低下値増加、計略範囲拡大	↑↑
毛利 027	村上武吉	村上舟戦要法	効果時間延長	↑
毛利 028	毛利隆元	百万一心	効果時間延長	↑
[illegible]	小早川隆景	焙烙・零式	焙烙玉の着弾までの時間短縮 計略ムービー追加	↑
毛利 037	益田元祥	焙烙砲台	効果時間延長、計略ムービー追加	↑
毛利 039	毛利秀元	才気煥発	効果時間延長	↑
島津 017	島津家久	釣り野伏	効果時間延長、計略範囲拡大	↑
[illegible]	島津日新斎	攻城射撃の采配	射程距離延長、効果時間延長	↑
[illegible]	島津忠恒	闇の雄武	示現流による武力ダメージ減少 次に示現流を使用できるようになるまでの間隔延長	↓
[illegible] 038	佐多忠増	示現の突貫	攻城ダメージ減少	↓
島津 039	島津家久	軍法戦術の妙	リロード速度低下値減少 効果時間延長	↑
[illegible]	島津久保	正鵠の采配	射撃 Hit 時リロード時間短縮 効果時間延長	↑
[illegible]	島津義弘	狂鬼怒涛	射撃 Hit 時リロード時間短縮	↑
伊達 007	鬼庭左月斎	左月斎の逆鱗	武力上昇値増加 移動速度上昇率増加	↑
伊達 010	片倉小十郎	竜の右眼	効果時間延長、計略範囲拡大	↑
伊達 016	鈴木元信	竜騎兵の援軍	兵力回復量減少	↓
伊達 018	伊達実元	弱体の砲火	武力低下値増加	↑
伊達 020	伊達輝宗	我が誇りを継げ	追加射撃時の発射間隔短縮 効果時間延長	↑
伊達 022	猫御前	速射の陣	効果時間延長 計略範囲拡大	↑
伊達 032	白石宗直	氷の視線	効果時間延長	↑
[illegible]	朝日姫	来光舞踊	日輪増加間隔短縮、兵力低下値減少 兵力低下間隔短縮	↑
[illegible]	大谷吉継	日輪の謀術	日輪０～３　効果時間延長 計略範囲拡大	↑
[illegible] 039	ガラシャ	日輪の逃避行	日輪０～３　兵力回復間隔短縮 計略範囲拡大	↑
[illegible] 042	豊臣秀次	殺生関白の威令	移動速度上昇率増加 日輪低下間隔延長 計略ムービー追加	↑↑
[illegible]	豊臣秀吉	刀狩の陣	逆計発動時の武力上昇値減少 逆計発動時の兵力回復量減少	↓
[illegible]	長束正家	珠算式滑走術	移動速度上昇率増加 効果時間短縮	↑
[illegible]	前田玄以	潜考の逆計	武力低下値増加、計略範囲拡大	↑
[illegible]	井伊直政	赤鬼羅刹	【翠葵】突撃距離延長 【蒼葵】突撃準備状態になるまでの間隔短縮	↑
[illegible]	大久保忠佐など	紅葵の構え	効果時間短縮	↓
[illegible]	酒井忠次	蒼鷹の魔弾	移動速度上昇率増加 効果時間短縮	↓
[illegible]	榊原康政	十万石の檄文	移動速度上昇率減少 効果時間短縮、計略範囲縮小	↓
[illegible]	徳川家康	三葵の采配	【蒼葵】移動速度上昇率減少 兵力回復間隔延長 葵紋速度低下率減少	↓
[illegible]	南光坊天海	輪宝の陣	【翠葵】武力低下間隔延長　移動速度低下率減少、計略範囲縮小	↓
[illegible]	本多忠勝	名槍・蜻蛉切	槍撃時の槍大きさ拡大 槍撃時間延長	↑
長宗 026	戸波親武	救国済民	効果時間延長	↑
長宗 029	本山夫人	田楽舞踊	兵力回復量増加、兵力回復間隔短縮　攻城力上昇値増加	↑
[illegible]	斎藤道三	蝮の毒牙	兵力低下間隔短縮 計略範囲拡大	↑
[illegible]	三好長慶	混沌の匣	効果時間延長、計略範囲拡大	↑
[illegible]	尼子経久	謀聖の閃き	カウント時間短縮、効果時間延長	↑
[illegible]	尼子晴久	八方破の陣	移動速度上昇率増加、効果時間延長	↑
[illegible]	尼子誠久	新宮党の陣	効果時間延長、計略範囲拡大	↑
[illegible]	宇喜多直家	謀将の殺意	カウント時間短縮、効果時間延長	↑
[illegible] 042	甲斐宗運	不敗の領域	効果時間延長、計略範囲拡大	↑

カードNo	武将名	計略名	変更点	修正
他 045	相良義陽	合従の陣	効果時間延長、計略範囲拡大	↑
[illegible]	陶晴賢	下克上	効果時間延長	↑
他 048	高橋紹運	戦神の采配	兵力回復量増加、効果時間延長	↑
[illegible]	立花誾千代など	戦姫の轍雷	効果時間延長、計略範囲拡大	↑
他 052	鍋島直茂	生殺与奪	効果時間延長	↑
[illegible]	山中鹿之助	七難八苦	攻城力上昇率増加、効果時間延長	↑
[illegible]	赤井直正	赤鬼の双陣	２部隊時の武力上昇値増加 効果時間短縮	↑
他 065	蘆名義広	揃目の強化術	効果時間短縮	↓
[illegible]	相馬盛胤	占拠の采配	効果時間延長、計略範囲拡大	↑
[illegible]	津軽為信	佞武多大進軍	効果時間延長	↑
[illegible]	南部晴政	陸奥の陣	効果時間延長	↑
他 085	波多野秀尚	巨人の進軍	効果時間延長、計略ムービー追加	↑
[illegible]	波多野秀治	気迫の采配	効果時間延長、計略範囲拡大	↑
[illegible]	別所長治	堅守の采配	効果時間延長、計略範囲拡大	↑
[illegible]	最上義光	羽州狐の知謀	計略範囲拡大	↑
[illegible]	西園寺公広	衡軛の陣	効果時間延長、計略範囲拡大	↑
[illegible]	十河存保	名誉挽回	兵力回復量増加、計略ムービー追加	↑
[illegible]	立花宗茂	西国無双	突撃ダメージ上昇、最大突撃ダメージ上昇	↑
[illegible] 100	土居清良	烈火の采配	効果時間延長	↑
[illegible]	阿国	おなら体操	攻城ダメージ減少	↓
[illegible]	竹中半兵衛	絶望の陣	効果時間延長	↑
[illegible]	千鳥	忍法影走り	タッチ時移動速度上昇、効果時間延長	↑
[illegible]	上杉謙信	車懸りの陣	兵力回復間隔短縮	↑
[illegible]	今川義元	大勢力の爆進陣	効果時間延長、計略範囲拡大	↑
SS030	寿桂尼	舞台・紅天女	効果時間延長	↑
[illegible]	明智光秀	殺し間	効果時間延長、計略範囲拡大	↑
[illegible]	木下秀吉	不死身のパシリ	効果時間延長	↑
[illegible]	仙石権兵衛	無の一字	回復間隔延長	↓
[illegible]	織田信長	我のものとなれ	効果時間延長、計略範囲拡大	↑
[illegible]	望月千代女	忍法魅惑の抱擁	効果時間延長、計略ムービー追加	↑
[illegible]	黒田官兵衛	今張良の軍法	日輪１　兵力回復量増加 日輪０～３　効果時間延長	↑
[illegible]	千利休	末期の茶席	日輪０～３　効果時間延長	↑
[illegible]	竹中半兵衛	神の領域	統率力ダメージ増加 計略範囲拡大	↑
[illegible]	片倉小十郎	伊達の鬼	武力増加間隔短縮 移動速度上昇率増加	↑
[illegible]	お鍋の方	メイド道	統率力上昇値増加 効果時間延長、計略範囲拡大	↑
[illegible]	真柄直隆	盟約の奮戦	武力上昇値増加 最大武力上昇値増加	↑
[illegible]	本願寺顕如	御仏の後光	効果時間延長、計略範囲拡大	↑
[illegible]	黒田官兵衛	飛耳長目	武力上昇値増加 日輪増加量減少、計略範囲拡大	↑
[illegible]	小松姫	戦乙女の一閃	効果時間短縮、計略範囲縮小	↓
宴 003	柴田勝家	鬼騎の共振	武将コストによる移動速度上昇率増加　効果時間延長	↑
宴 005	本庄繁長	縦横無尽	最大武力上昇値増加 武力による槍撃ダメージ上昇率増加 武力による槍長さ上昇率増加 最大槍長さ減少	↑
宴 009	池田せん	魅惑の銃弾	射程距離短縮、効果時間延長	↓
宴 010	上杉謙信	車懸りの戦陣	効果時間延長、計略範囲拡大	↑
宴 011	渡辺了	盟約の抗戦	兵力回復量増加 最大兵力回復量増加	↑
宴 012	坂井与四郎	毒をくらわば	効果時間延長、計略範囲拡大	↑
宴 013	戸沢盛安	夜叉九郎の采配	効果時間延長、計略範囲拡大	↑↑
宴 014	上杉謙信	鬼外福内の陣	兵力回復間隔短縮	↑
宴 021	百地三太夫	伊賀忍の脅威	効果時間延長、計略範囲拡大	↑↑
宴 027	豊臣秀吉	天下人の栄華	日輪２～５　射程距離延長 日輪３～５　槍撃ダメージ増加 日輪４～５　突撃ダメージ減少 日輪５　移動速度上昇率低下	↓
宴 034	島津歳久	いざ白雲の末	移動速度上昇率減少、効果時間短縮	↓
宴 038	甲斐姫	忍の大華	統率力ダメージ増加	↑
宴 041	土橋守重	一射一殺	武力ダメージ増加、効果時間延長	↑
宴 043	三の丸殿	醍醐寺の桜	日輪２～３　武力上昇値減少 日輪２～３　移動速度上昇率増加	↓
宴 044	立花誾千代	魔女の召雷	統率力ダメージ増加、効果時間延長	↑
宴 045	滝川一益	月下の魔弾	射程距離延長、ロック時間短縮 効果時間延長	↑↑
宴 046	高坂甚内	突破の構え	武力上昇値増加	↑
宴 047	遠藤直経	忍法斬影剣	武力上昇値増加 移動速度上昇率増加 忍状態になるまでの距離短縮 忍状態になるまでの時間短縮	↑↑
宴 048	雑賀孫市	銃舞の極み	移動速度上昇率増加、効果時間延長	↑
宴 049	玉姫	猛女の野望	射程距離延長、効果時間延長	↑↑
宴 050	愛姫	純白の花嫁	移動速度上昇率増加、効果時間延長	↑↑
EX039	織田信長	天下糖一	効果時間延長	↑

トップブレイヤーの極意に迫る！

戦国大戦英雄譚

第8回：しんこうごう主君

今回は、変動の激しい全国ランキングの中で、破竹の勢いを見せている注目主君「しんこうごう」主君が登場！　二部隊の騎馬隊操作など、前出しデッキ好きのアナタ、必見です！



しんこうごう主君

昨今の大きなランキング変動の中でも、ひときわ目立つ活躍をみせる注目主君。騎馬2デッキでひたすら前に出るスタイルを貫き通す。

――『戦国大戦』を始めたきっかけについて教えてください

しんこうごう　もともと『三国志大戦』をプレイしていて、一緒に遊んでいた友達と始めたのがきっかけです。稼働して間もないころは、あまりプレイしていなかったのですが、稼働して一年くらいたち、いろいろと環境が変わってから本格的にプレイし始めました。

――大戦シリーズを始める前は、アナログカードゲームなどをプレイしていたのでしょうか？

しんこうごう　まったくやってなかったですね。カードゲームや、アーケードゲーム自体が『三国志大戦』から始めました。

――主君名の由来について教えてください。

しんこうごう　これも『三国志大戦』の影響です。『戦国大戦』でも同じ名前でいきたかったので、この主君名にしました。

――『三国志大戦』との違いはどのような要素に感じましたか？

しんこうごう　やはり分かりやすい要素だと大筒とタッチアクションですね。特に僕はタッチ突撃が印象に残りました。後は、虎口攻めも『戦国大戦』に移行することになった要素の一つかもしれません。『三国志大戦』には無い、一発逆転の要素が面白いなと思いました。

――ライバル視している主君は居ますか？

しんこうごう　＊夜桜＊主君ですね。『戦国大戦』から知り合った主君なのですが、勝率も似ていて、＊夜桜＊さんも自分をライバル視しているそうなので、お互いに意識しています。

――プレイを参考にしている主君は居ますか？

しんこうごう　魔法のランプ主君ですね。魔法のランプさんに教えてもらってから、このゲームで高い勝率を出せるようになったので、いろいろと参考にさせてもらっています。

――魔法のランプ主君とのマッチングで、何か特別に意識していることはありますか？

しんこうごう　ぶつかり合いだと分が悪いので、自分のデッキで勝てる立ち回りを探しながらプレイしています。僕は少し前にデッキを変えたばかりなので、今は立ち回りを研究している最中ですね。同じ地域のはずなのにあまり地元に居ないので（笑）。

――好きな武将カードはありますか？

しんこうごう　【SR】上杉謙信です。『戦国大戦』を始めたときにメインで使っていた武将カードです。

――苦手なカードはありますか？

しんこうごう　自分が使っていて苦手なカードはあまりありませんが、使われていやなのは【SR】羽柴秀吉ですね。見た目が簡単に壊れそうなハリボテの城が壊せないのがキツいです。

――得意なデッキ構成について教えてください。

しんこうごう　ずっと騎馬2、槍3というデッキでプレイしてきたので、この兵種バランスが得意です。環境に合わせて使うカードは変わりますが、兵種の構成は変わらないですね。

――ほかにもデッキ構築で意識している要素はありますか？

しんこうごう　兵種バランス以外で意識していることはあまりありません。というのも、僕は頂上対決を見てデッキを組むことが多いんですよ。頂上対決で強そうなデッキを見掛けたらそれらを試してみて、合わないようなら少しずつパーツを組み替えていく。そんな感じでデッキを作ることが多いですね。なので、バージョンアップ直後はよく頂上を見るようにしています。今のデッキは、ドキドキさんの頂上を見てから使うようになりました。

――騎馬2、槍3デッキを使う上で意識している要素はありますか？

しんこうごう　攻めるときに、騎馬二体で突撃マウントをしっかりできるよう意識しています。槍足軽が撤退しているときは騎馬を壁役にしますが、基本的に二部隊とも突撃を狙うようにしています。

――騎馬2の操作のコツはありますか？

しんこうごう　二部隊の騎馬を一体の相手へ同時に突撃するのではなく、一枚一枚を確実に突撃できる相手に向かって突撃することですかね。僕はこのことを意識してプレイを続けたら、二枚の騎馬が効果的に動かせるようになりました。

――その際は、両手で騎馬を操作しているのでしょうか？

しんこうごう　ラインを上げる場面では騎馬二枚を片手で操作し、もう一方の手で槍足軽を操作し槍撃を出しながら近づきます。そして、槍足軽が完全に乱戦してから、騎馬二枚を両手で操作して突撃するかたちで操作しています。

――しんこうごうさんから見た、『戦国大戦』で勝つためのコツはどのような要素だと思いますか？

しんこうごう　うまい人にプレイを教えてもらうことと、プレイ回数を重ねることですね。だれかと一緒にプレイすると、自分だけでは気付けなかった新しいことに気付くこともあるので、より効果的だと思います。

――やり込みが大切なんですね。ちなみに平均で一日にどのくらいプレイされるのでしょうか？





騎馬二、槍三で二位を目指します（笑）

しんこうごう　最低1～2セットで、多い時だと10～20セットくらいですね。休日に調子が良いときは、かなり集中してプレイすることが多いです。

――インタビュー時点では全国ランキングが3位になっていますね。最近一気にランキングが上昇したイメージがあるのですが、何かきっかけがあったのでしょうか？

しんこうごう　一緒にゲームをしてくれるプレイヤーが増えてきたので、プレイ回数も増えていき……。その結果、このような順位になってきました。

――やはり、このまま上昇し、ランキング一位を目指しているのでしょうか？

しんこうごう　ランプさんは抜ける気がしないので、二位を目指します（笑）。

――ランプさんといえば、公式エリア大会「阿修羅への道」も、ランプさんと同じ地域ですよね？

しんこうごう　そうですね。あまり広島に居るイメージは無いんですけどね（笑）。僕も「阿修羅への道」の予選を通過しているので、出場するかたや、見にきていただけるかたは、よろしくお願いします。

――今後の『戦国大戦』に期待したいことはありますか？

しんこうごう　やはりカード追加ですね。【SR】上杉謙信のように、コスト4、武力12という、『三国志大戦』には無かった要素が入ってくるとわくわくします。けれど、今は騎馬2、槍3でデッキを組んでいるので、デッキには入らないですけど（笑）。

――最後に読者へメッセージをお願いします。

しんこうごう　これからも騎馬2、槍3で頑張るので、よろしくお願いします！

しんこうごうが語る 騎馬二孤塁デッキの極意

NO.	武将名	武	統	兵種	計略
北034	【SR】北条氏直	7	7	槍	大筒攻勢の采配（5）
北038	【SR】北条氏政	8	7	騎	孤塁の采配（6）
宴024	【R】北条氏勝	7	5	槍	守勢の双陣（4）
北021	【UC】北条氏照	5	3	騎	如意成就（5）
北017	【C】垪和氏続	3	1	槍	覚悟の構え（3）

武力を補う豊富な計略と、効果的な特技がそろったデッキ

【SR】北条氏直と【SR】北条氏政はこのデッキのメイン計略要員です。【R】北条氏勝は、柵の調達と計略要員をかねています。また、そこまで武力が高いデッキでは無いので、攻め込まれた際の一時しのぎ用として「守勢の双陣」を使うことがあります。【UC】北条氏照は、「孤塁の采配」から「大筒攻勢の采配」につなげられなかった場合に使用する計略としても使えるので、使い勝手のいい武将です。【C】垪和氏続は【制圧】要員ですね。「大筒攻勢の采配」を最大の効果で使いたいときに、コスト1の【制圧】でも時間の調整が利きやすくなるので、重宝しています。

序盤は我慢！　高いラインを維持しつつ、騎馬隊二枚を生存させる

開幕から序盤に掛けては、武力がそこまで高くないので、押され気味になってしまいます。ここばかりは仕方が無いので、ただ撤退するのではなく、基本的にラインを上げた先で、槍足軽だけが撤退するよう立ち回ります。このデッキは後半の攻城力が高いので、序盤の多少の城ダメージは許容範囲内です。騎馬隊が生存していれば、大きな城ダメージも防げますし、無理に攻めてきた場合などは、復活した槍足軽と合流してカウンターのチャンスにもなります。

中盤は相手のデッキにより「孤塁の采配」＋αに繋げ攻城を狙う

中盤は基本的に「孤塁の采配」と、何かほかに計略が使用できる状態で攻め上がります。相手が瞬発力の低いデッキならば「孤塁の采配」から、もう一度「孤塁の采配」に繋げ、武力が高いデッキとのぶつかり合いなら「大筒攻勢の采配」を使用し、カウントが厳しいようなら「如意成就」を使用します。攻め込む際の「孤塁の采配」は、攻城を妨害してくる相手部隊を弾けるので、攻城を取りやすいのが一番の強みですね。

後半も攻守で使いやすい「孤塁の采配」を効果的に運用する

後半も基本的に「孤塁の采配」が軸となります。先ほどの攻めでの用途はもちろん、自城を守る際にも、攻城している部隊を弾いて妨害できるので、非常に強力です。典型的な槍騎馬デッキや、鉄砲隊の多いデッキは、終始「孤塁の采配」で戦っていけると思います。逆に高武力の鉄砲隊や槍足軽を主軸にした大筒戦デッキには少々厳しい場合が多いかもしれません。

自分の攻城力を見極め、城ダメージの許容範囲を決める

家宝は基本的に全体復活系が使いやすいですが、相手のデッキがこちらより大きく武力が上回る場合などは、刀系家宝で対抗します。全体復活家宝の使いどころは、なかなか口で説明するのが難しいのですが……。自分が取れる攻城ダメージを把握することで、効果的な使い方ができるのではないでしょうか。自分が逆転できる範囲なら、多少の城ダメージはスルーして次のカウンターなどに回し、逆に逆転が難しいほどに城ダメージを受けそうな場合は、すぐにでも復活させると効果的だと思います。

Persona4 The ULTIMAX ULTRA SUPLEX HOLD

究極のペルソナ格闘をたん能せよ!

大人気稼働中のシリーズ最新作『ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド(以下、P4U2)』。今回は新たに参戦したキャラの情報やゲームシステムに加え、これから『P4U2』を始めるスターティングガイドをお届けしよう!

ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド
■メーカー:アトラス、アークシステムワークス
■ジャンル:2D対戦格闘
■操作方法:8方向レバー+4ボタン
■稼働日:2013年11月28日(稼働中)
■使用基板:NESiCAxLive(TAITO Type X2)
■ネットワークシステム:NESYS

●特殊表記の見方:【 】内はリボルバーアクションや連打キャンセルでのつなぎ、Ⓒ➡はキャンセルでのつなぎ、Ⓙ➡はジャンプキャンセルでのつなぎ、SC➡はスーパーキャンセルでのつなぎ、ワンモア➡はワンモアキャンセルでのつなぎ、{ }は攻撃を繰り返したり選択肢が複数ある場合のひとまとまりを表します。

Text:H.H(P50-51、P54-55)、よるよる(ゆかり攻略)、JOKER(皆月攻略)、pet(順平攻略)

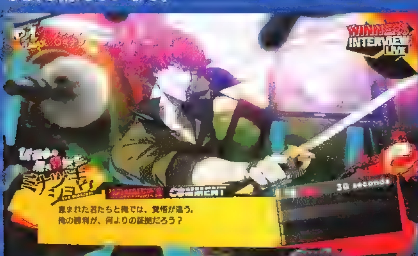
新キャラ&トレモが追加! アップデート要素紹介

2013年12月19日に実施されたアップデートにより、ゲームがさらにパワーアップ。特に重要な2点を紹介するぞ。

ミナヅキ ショウ参戦!

アーケードモードに敵キャラとして登場していた"ミナヅキ ショウ"が、プレイアブルキャラとして登場。両手に持った二刀を武器にする戦闘スタイルは皆月翔との共通部分が多く、攻防ともにバランスのいい技を備えたオールラウンダー。スキルではサバイバルナイフがコマンド技になり、使いやすくなっているのが特徴的。既に皆月で遊んだことのあるプレイヤーなら、すんなりと扱いになじめそうだ。

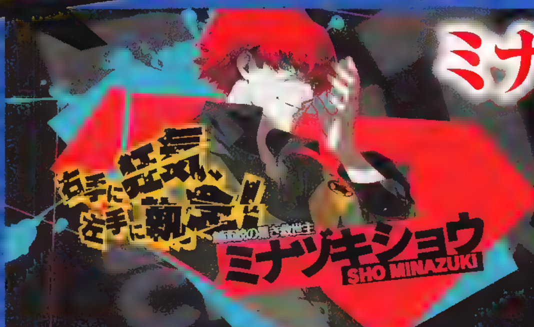
気になるペルソナの攻撃は、相手の目の前に出現して攻撃するタイプで、これにより遠距離戦に対応可能となっている。また、相手の体力やSPゲージを吸い取ったり、瞬間移動や画面を暗闇にするなど、規格外な技も備えているぞ。



台詞や雰囲気も皆月翔とは一線を画しているミナヅキ。ストーリーの登場人物たちとの関係も気になる……!?

ミナヅキ ショウ

CV:鈴村健一



メインウェポンは二刀流、バトルスタイルはスタンダードタイプ。二刀を使ったラッシュで相手を斬り刻み、ペルソナで強力な瞬間移動攻撃を展開する!


スキル「吸血」は、相手の体力[illegible]


SPスキル「煉獄の翼」は、巨[illegible]

COMMAND LIST		
逆ギレアクション		P※
十六夜	B+D	
裏十六夜	空中でB+D	
スキル		
サバイバルナイフ	⬇⬊➡AorB	
崩月斬・閃牙①	⬇⬋⬅AorB	
崩月斬・翔牙②	①中に⬅AorB	
崩月斬・滅牙	②中に⬅AorB	
月読	⬇⬊➡CorD(空中可)	●
吸魔/吸血	⬇⬋⬅CorD	●
SPスキル		
煉獄の翼	⬇⬊➡⬇⬊➡CorD(空中可)	●
覚醒SPスキル		
月面砕き	⬇⬋⬅⬇⬋⬅AorB	
夢幻の霧	相手の攻撃に合わせて⬇⬋⬅⬇⬋⬅CorD	●

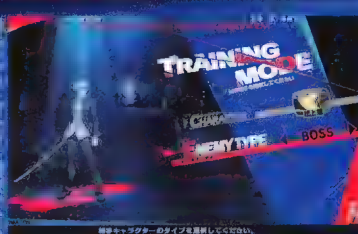
※表内「P」の欄に印の付いた技はペルソナブレイク中に使用不能

トレーニングモードも追加!

ラウンド数や試合数に関係無く、一定時間トレーニングができる待望のモードが実装!

対戦相手を選ぶ際に"ダミー"を選択すれば、動かないキャラを相手にすることもできるのだ。

自分の扱うキャラを納得のいくまで動かせるようになりたい、といったプレイヤーはぜひとも利用したい。アーケードモードでは難しかった、シャドウタイプの暴走時のコンボ研究や練習には持ってこいだぞ!



相手キャラのタイプを選べる。BOSSタイプを選べばスコアアタックモード登場キャラと闘えるぞ。


スタートボタンを押すことで、SPゲージMAXや覚醒状態への変更が可能。タイムカウントは3桁表示になり、タイムアップまで思う存分練習できる。



どちらのタイプにする!?
タイプ別の特徴

本作で目を引く特徴の一つ、キャラクター決定時のタイプ選択。ゲームシステムがガラリと変わる両タイプの特徴を解説していこう。

ノーマルタイプ

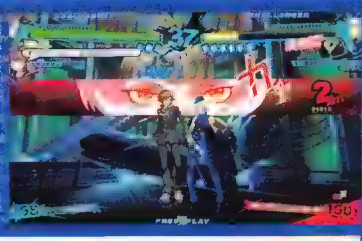
登場キャラクターが普段通りの表の人格として闘う。使用できるゲームシステムは前作『P4U』から共通する部分が多く、本シリーズのスタンダードといえるタイプとなっている。このタイプは特に防御面に優れており、体力が一定量より少なくなると"覚醒"状態に突入して防御力が飛躍的に上昇する。

また、バーストゲージを持っており、ピンチの時にはバーストを使用して切り返すことができる。

攻撃面では、覚醒状態時に覚醒SPスキルが使用可能となる。加えてバーストをコンボに組み込む"ワンモアバースト"として利用すれば、コンボのチャンス増加や火力アップが狙えるぞ。



キャラが自由に動ける状態でバースト入力すると発動する、通称"金バースト"。ヒットさせるとSPゲージがMAXに！



覚醒状態に突入するときにはカットという特殊な画面演出が入る。SPゲージ最大値が150%になるのも効果が大きい。

特徴

- バーストゲージを保持。各種バーストを使用可能。
- 体力が一定量より少なくなると覚醒状態に突入。覚醒時には覚醒SPスキルが使用可能になり、SPゲージ最大値が150%に増加。防御力もアップ。
- SPゲージのラウンド間引き継ぎ無し。
- A連打コンボがシャドウタイプとは別モーション

キャラごとの向き／不向き

ノーマルはとかくスタンダードタイプとなっていて、向かないキャラはいないと言っていいほど。バーストでの切り返しや覚醒での防御力アップは防御面の効果が大きく、覚醒時のSPゲージ最大値増加やワンモアバーストは攻撃面の増強として申し分無い。攻守にバランスのとれたタイプだ。このタイプを使用する上ではバーストの使い方が特に重要になってくる。用途やタイミングを見極めて的確に使用していきたい。



覚醒体力でバーストすれば防御力増加をフルに活かせるぞ。

シャドウタイプ

キャラクターのもう一つの側面である"シャドウ"タイプ。キャラの見た目は禍々しい様相となり、普段とは異なった台詞を発する裏の人格を宿している。

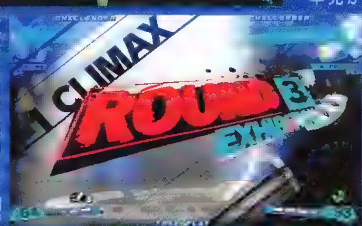
シャドウタイプは本作から実装された新システム。ノーマルタイプに存在するバーストや覚醒を持たず、防御面のシステムがかなり削られている代わりに、攻撃面に特化されている。通常攻撃力がノーマルタイプより若干下げられているが、その分SPゲージ増加量が強化されている点が特徴の一つだ。

このタイプ最大の目玉は、やはり"シャドウ暴走"システム。SPゲージが100%のときに使用可能であるシャドウ暴走は、発動すると一定時間SPゲージ消費技が使い放題になる上に、必殺技から必殺技へのキャンセルも可能になるとんでもないシロモノ。

ワンチャンスからのコンボ火力は圧倒的で、逆転要素を多分に含んでいる。バーストによる切り返しや覚醒による防御力アップを捨ててシャドウ暴走の一発にすべてをかける、まさに諸刃の剣といった危なっかしいタイプといえる。



シャドウ暴走は発動時のスキがかなり少ない。相手の行動を見てから暴走を発動し、発生の早い攻撃で反撃すれば効果的だ。



シャドウモードはラウンド間でSPゲージを引き継ぐ。試合全体を視野に入れてSPゲージの使いどころを見極めよう。



体力が少なくなっても覚醒は無し！ 防御に回った際のガードは気合を入れて頑張らなければすぐにやられてしまうぞ。

特徴

- バースト無し　・覚醒無し　・ラウンド間でSPゲージを引き継ぎ
- 攻撃力がノーマルタイプより若干低い
- SPゲージ増加量がノーマルタイプよりも多い
- シャドウ暴走システムを持つ
- A連打コンボがノーマルタイプとは別モーション

キャラごとの向き／不向き

シャドウタイプ向きなのは、やはりシャドウ暴走時が強力になるキャラ。具体例を挙げると、千枝はチャージが攻撃力アップとコンボ中継の用途でシャドウ暴走と相性がよく、火力を伸ばしやすい。鳴上には遠距離でも一瞬で攻撃が届くSB紫電一閃があり、スキを見せると暴走発動から大ダメージになるため、ゲージ100%時のプレッシャーは強大。トレーニングモードでの他キャラの発展にも期待が高まる。



チャージを挟める千枝のシャドウ暴走コンボ。火力抜群！



画面どこからでも暴走発動からのSB紫電一閃が襲いかかる。

P4U2信　シャドウモードは相手の攻撃をガードしながらA+C+Dを同時押し連打入力することで、連続ガードに隙間ができた瞬間に暴走を発動できる。相手のスキを見てから発動と使い分ければさらに強力だぞ。

注目の新キャラクターたちをピックアップして攻略！

対戦攻略最前線 ―新キャラ編―

本作から参戦した新キャラクターたちの、基本戦術とユニークな連続技をご紹介。ユニークな強さを活かして、ライバルたちに差を付けるのだ！



YUKARI TAKEBA 岳羽 ゆかり

弓を使った多彩な遠距離攻撃がゆかりの持ち味。相手のジャンプが届かない距離からは、立ちBとタメ版立ちB、フェザー☆アローを使い分けてけん制していこう。

空中ガードをしつつ接近してくる相手には、フェザー☆ボムを設置して、各種B攻撃で爆破する戦術が有効。フェザー☆ボムの爆発は空中ガード不能となっており、受身不能時間が長いため、見返りが大きいのだ。こうした遠距離からのけん制をかいくぐられた場合は、逆ギレアクションやクイックエスケープなどで切り返しを図ろう。



弓で相手の行動を制限しSPゲージを溜めるのだ！

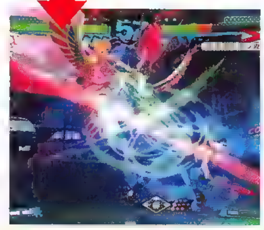
弓で攻撃し、細かく体力を奪うのが基本戦術だが、飛び道具無敵の攻撃手段を持つキャラには要注意。相手によっては手痛いカウンターを受けてしまう。

CHECK!! 近距離戦もこなせるヒロインを目指せ！

まとまったダメージを与えたいときや、弓による攻撃が有効でない相手には、接近戦を挑んでいこう。弓で相手の地上けん制を出しにくくすれば、低空ダッシュジャンプAやダッシュからのしゃがみAなどが仕掛けやすくなるはず。

ジャンプAは連打キャンセルが可能なため、高めにガードされたとしても、そのまま地上戦に持ち込むことが可能。連打キャンセルのタイミングを遅らせて動こうとする相手を攻撃したり、着地後に下段のしゃがみAや投げを仕掛けるなどして、攻めのパターンを使い分けていこう。





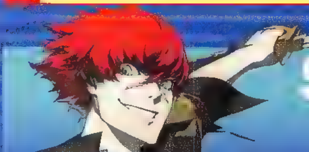
ジャンプC↓ジャンプDは、カウンター時に連続ヒットする。投げを警戒させたところや、相手が投げを読んだときに使おう。

連続技

① 【立ちA・A・A(3段目)】Ⓒ▶A版フェザー☆ボム→【立ちC→立ちB→しゃがみC】Ⓙ▶ジャンプCⒿ▶タメ版ジャンプ⬇+BⒸ▶【D版フェザー☆フリップ→追加攻撃】

② (カウンターヒット始動)【ジャンプC(2段目、密着時は距離調整のため後方ジャンプから始動すると難度が下がる)→ジャンプD】→空中ダッシュジャンプA・A(着地)→【立ちA・A・A・A】→B派生

①は密着から狙いたい連続技。立ちAが先端でヒットした場合は、連打コンボの最後をB派生で締めるお手軽なものや、A(3段目)以降をSB版フェザー☆ボム→【立ちB→しゃがみC】を狙うといい。②はジャンプCカウンターヒットから始動できるお手軽連続技。やや難度は高くなるが、ジャンプAを低めに当てれば着地後にダッシュAで密着始動の連続技を狙うことも可能だ。



SHO MINAZUKI 皆月 翔

皆月は素早い動きと手にした二刀のリーチを活かし、中距離からペースを握っていくのが得意なキャラ。

立ちAは特にリーチが長く、持ち前の機動力と合わせて相手に触りやすい。相手に一度触れた後は、前進しつつ攻撃する立ちBや立ちA・Aを使い、距離を詰めながら接近戦に持ち込むといい。接近戦では下段攻撃のしゃがみAと通常投げを軸に、投げと見せかけて投げ外しを誘う⬇+Cや高速移動による裏周り→崩月斬・閃牙(以下、閃牙)を使い分けて、相手のガードを揺さぶっていこう。

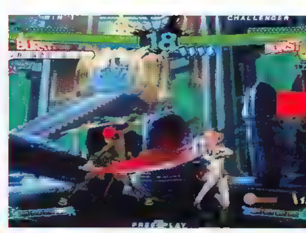




高速移動は、SB版になると相手が画面端でも背面に回ることが可能。硬直は短いので、発生の早い通常技でガードを崩せ！

CHECK!! SBを使ったガード崩しを覚えよう

SB版の高速移動は画面端の相手に対しても背後に回り込むことができるのは前述の通りだが、低空でSB版高速移動→⬇+Aと出せば中央でも幻惑効果の高い崩しを仕掛けることが可能で、⬇+Cや立ちA・A・Aからでも狙える。SB版の崩月斬・滅牙(以下、滅牙)は中段攻撃かつヒットストップが短い点がウリ。ここからの2Aは素早くガードを切り替えないといけない上、ガードされても有利になる。どちらもSPゲージを使うが強力だ。





攻め継続したいならA版のサバイバルナイフにつなぎ、再度立ちAの先端から組み立てよう。

連続技

① 【⬇+A→立ちB→立ちC】Ⓒ▶B版崩月斬・閃牙～B版崩月斬・翔牙Ⓒ▶高速移動(空中)Ⓒ▶A版崩月斬・閃牙～A版崩月斬・翔牙～A版崩月斬・滅牙

② (フェイタルカウンター始動)⬇+C(カウンター)→【立ちB→立ちC】Ⓒ▶崩月斬・閃牙～B版崩月斬・翔牙Ⓙ▶ジャンプB→着地→【⬇+B→立ちB(1ヒット)→立ちC】Ⓙ▶【ジャンプB(1ヒット)→ジャンプC】→着地→【⬇+B→立ちB(1ヒット)→立ちC】Ⓒ▶A版崩月斬・閃牙～A版崩月斬・翔牙～A崩月斬・滅牙

①は基本になる連続技で、⬇+Aを3連打しても最後までつながる。C高速移動(空中)からのA閃牙は素早く入力しないと間に合わないため、C高速移動(空中)から一気に⬇⬋⬅+Aまで入力するのがコツ。②はフェイタルカウンター限定の連続技。B翔牙を前ジャンプでキャンセルし、少し遅らせてジャンプBと着地後の⬇+Bを出そう。⬇+Bは2段目まで当てること。

P4U 2 信 **ゆかり補足:** ゆかりのしゃがみBは斜め上方向を向いているものの、発生が遅いため、とっさの対空迎撃には使いにくい。迎撃が難しそうなジャンプには、ガード後に逆ギレアクションや、通常技を使った割り込みなどで対処していこう。割り込みにジャンプCを狙う場合は紹介している連続技を狙うほか、ジャンプCⒸ▶空中SBマハガルと連係させた後に、各種弓攻撃で攻めを継続する戦術も有効だ。



JUNPEI IORI 伊織 順平

順平はバットを武器に闘うインファイターキャラだ。判定の強いジャンプB攻撃や立ちA、立ちC攻撃を軸として接近戦に持ち込もう。ただし機動力に欠けているので、遠距離戦はペルソナのトリスメギストスの攻撃や相手の飛び道具攻撃をバットで打ち返してカバーしよう。また、ボールカウンターという固有システムが存在し、多くのランナーを出塁させ、10点以上の得点を上げると順平がパワーアップする。こうなると一気に勝利に近付くぞ！



順平の遠距離けん制を支えるのが、このデスバウンドという技。C版が中央で、D版だと端に。5B版は相手をサーチしてペルソナが降ってくるぞ！ [illegible]

①点を取る動き

順平固有となるゲージシステムの仕組みを解説しよう。バット攻撃を空振るとストライクカウントが、バット攻撃をガードさせるとボールカウントが、相手の攻撃を受けてしまうとアウトカウントが増えるようになっている。

また、バット攻撃をヒットさせる、もしくは打ち返した飛び道具を相手にガードorヒットさせると、ランナーが一人出塁する仕組みとなっている。

他は野球のルールと同じくストライク3つで1アウト、ボール4つでランナーが一人出塁するようになっている。なので、試合の序盤では高い火力コンボを狙うよりも、ゲージを回収しながらバット攻撃を多く使ったコンボと固めでランナーをためて、炎の予告ホームランで10点を目指そう！



②点を取った後の動き

勝利の雄たけびモードになるとSPゲージが自動増加し、体力が自動回復し、攻撃力が1.2倍となる。そして各バット攻撃にクリーンヒットが発生し、バット攻撃がクリーンヒットすると受身不能時間がかなり増加する。また、クリーンヒットさせたバット攻撃の威力はさらに1.2倍される。

これを利用して、立ち回りではあわてず待ち主体で闘い、ペルソナ攻撃をばら撒き、飛び道具を打ち返しながらけん制する。相手がしれたところを、判定の強い攻撃でつぶしながら、高火力コンボをたたき込もう！





[illegible]

CHECK!! 画面端で強力な起き攻めを仕掛けよう

ここでは、D攻撃を使った順平の画面端での起き攻めについて注目しよう。

順平の立ちDは硬直が長いものの、有利フレームが大きく取れる技なので、ダウンを奪ってから設置すれば起き攻めとして使える。具体的な使い方は、画面端のコンボの締めでB版超・プッシュバント（クリーンヒット）を決めて、立ちDを設置する。そこから、しゃがみA→立ちA→足払いと、しゃがみA→ボコスカアタックの二択を仕掛けよう。

前者からは、立ちD最終段で浮いたところを、立ちA→しゃがみB（クリーンヒット）で拾っていこう。



D攻撃は起き攻めたけでなく、立ち回りでも有効に機能する。ハイジャンプ頂点のジャンプDは、端に居る相手にも届くぞ！

連続技

①（画面端）【ジャンプB→立ちB→しゃがみB→足払い】Ⓒ▶A版超・プッシュバント（ワンモアバースト）→立ちB→しゃがみBⒿ▶ジャンプBⒿ▶ジャンプBⒸ▶A版超・大回転打法SC▶逆転満塁ホームラン→派生A

②（画面中央）しゃがみB空中ヒット→立ちBⒿ▶ジャンプBⒿ▶ジャンプBⒸ▶A版超・大回転打法SC▶A版逆転満塁ホームラン→派生A

③（勝利の雄たけび状態、画面中央）立ちA→【立ちA･A→しゃがみC】[mjc]ジャンプB→【立ちA→しゃがみB [c]】Ⓙ▶ジャンプB [c]→立ちB [c]（ダッシュキャンセル）→立ちAⒸ▶A版超・プッシュバント[c]→D版全力スライディング

④（勝利の雄たけび状態、画面端）ボコスカアタック派生D（フェイタルカウンター）→【立ちB→しゃがみBⒸ▶逆ギレアクション[c]】→A版超・プッシュバント[c]→【しゃがみB→立ちB [c]】Ⓙ▶ジャンプB [c]Ⓒ▶B版超・大回転打法[c]→立ちB [c]Ⓒ▶B版超・プッシュバント[c]

⑤（勝利の雄たけび状態、画面端）D版全力スライディング（2段目）（ワンモアバースト）→しゃがみB（クリーンヒット）Ⓒ▶逆ギレアクション[c]→A版超・プッシュバントA [c]→【しゃがみB→立ちB [c]】Ⓙ▶ジャンプB [c]Ⓒ▶B版超・大回転打法[c]→立ちB [c][mjc]→ジャンプB [c]Ⓒ▶逆ギレアクション[c]Ⓒ▶B版超・プッシュバント[c]

①は一気に10点を稼げる連続技。SPゲージとワンモアバーストを使うが、一気に勝負をかけられるつなぎとして覚えておこう。②は画面中央で狙いたい対空始動の連続技。空中版の超・大回転打法からは、D版逆転満塁ホームランのA派生で追撃できることも覚えておこう。

③、④、⑤は勝利の雄たけび状態でのみ決められる連続技。③は画面中央から始動できる上に、決めれば相手を画面端付近まで一気に運ぶことができる。④は画面端限定の連続技で、ボコスカアタック始動のもの。B版超・プッシュバントで締めた後は、立ちDを起き上がりに重ねて攻めを継続することが可能だ。⑤は中段攻撃の全力スライディングからの連続技。ワンモアバーストを使うが、見切られにくい始動技から大ダメージを与えられるのが強み。締めの超プッシュバントの後は、SPスキルで追撃をかけることも可能だ。

※連続技中の[mjc]はミニジャンプキャンセル、技の末尾に[c]と表記されているものはクリーンヒットを意味している。

P4U2信 **順平補足:**順平の連続技③はタイミングが若干シビアだが、しゃがみC[mjc]→ジャンプBの後の立ちAに一瞬だけダッシュの勢いを残してやると成功しやすい。また、しゃがみBがクリーンヒットした後にジャンプキャンセルから追撃をかける場合は、垂直ジャンプを使い、ジャンプBに若干ディレイをかけるとその後の追撃が楽になるはず。この二つのコンボパーツは、応用として使う場合も多いので、繰り返し練習しておこう。



システムの把握が勝利への近道!
重要システム要素ピックアップ

前作から引き継ぐシステムでも内容は一新。勝敗を左右するポイントが大きく変わってきそうだぞ。ゲームを熟知して勝利をつかめ!

フェイタルカウンター(FC)

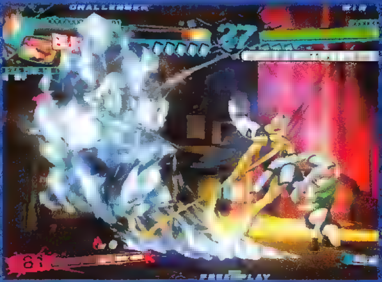
特殊なカウンターヒット、フェイタルカウンター(以下、FC)。FCが発生すると攻撃を受けた側に対していつもより長めの受身不能時間が適用される。FC時にしかつながらないコンボパーツなどが存在し、普段よりも強力なコンボを狙うことができるのだ。

本作でのFCの発生条件には大別して2種類存在する。まずは能動的なFC。FC対応技をカウンターヒットさせることによりFCが発生。前作からあるシステムで、スキの大きい技に対して狙っていけると効果的だ。二つ目は受動的なFC。特定の技のスキに対してカウンターで攻撃を受けるとFCが誘発する。こちらは本作からのシステムで、A攻撃でもFCが発生するのが特徴的。右にあるリストに主な被FC技を掲載しておいたので、参考にしてほしい。

これらの技に確実に最大反撃を狙っていくのは難しいが、FC時用のコンボパーツはなるべく頭に入れておき、痛い反撃を狙っていきたい。



雪子のマハラギへジャンプ攻撃から反撃。どんな攻撃から始動させてもフェイタルカウンターになるのだ。



いつも通りのコンボを[illegible]させておいて途中で痛いFC専用パーツに変更できれば、とっさに機転が効かせやすいぞ。

主な被FC技リスト

鳴上:D版電光石火、紫電一閃
陽介:テンタラフー、ガルダイン
千枝:ハイパーカウンタ、ゴッドハンド
雪子:マハラギ、火炎ガードキル
完二:ジャンプC、うざってぇ!、D版串刺しだぁ!、黒焦げだぁぁ!!
クマ:ベアスクリュー、フェイクマ(攻撃発動後のスキ)
直斗:ハマオン、ムドオン
美鶴:B版クー・ドロア、ブフーラ、ブフダイン
真田:B版キルラッシュ
アイギス:C版メギドファイア、女神の大盾、天軍の神槍
ラビリス:ストリングアーツ"猛獣"
シャドウラビリス:ブルータルインパクト
エリザベス:マハガルダイン
順平:デスバウンド、全力スライディング
ゆかり:フェザー☆フリップ、ハイパー・フェザー☆シュート
皆月:焔月暴走

クイックエスケープ

特殊な移動システム、クイックエスケープ(以下、QE)。A+Cボタン同時押しで発動し、一定距離を前進する。相手キャラやペルソナをすり抜けるのが特徴だ。入力してすぐに飛び道具無敵になり移動中は打撃無敵だが、投げに対する無敵時間は無い。

移動後は硬直があるので読まれると反撃を受けてしまう。本作ではガード中にレバー前+A+Cボタンと入力することで、SPゲージを50%消費してのガードキャンセルQEが実装された。全体モーションの長い攻撃に対して狙えれば痛い反撃を望めるぞ。



アイギスのしゃがみBも飛び道具属性。見てからクイックエスケープできれば……



近距離で有利状況を作れる。位置によっては反撃が確定するので常に意識しておきたい。



鳴上のジオダインをガード! 初段にガードキャンセルクイックエスケープをかけて……



鳴上の後ろに回り込む。最後までガードすると反撃の難しくなる技にも、最大反撃を狙えるぞ。

スキルブースト(SB)技

特定の必殺技はスキルブースト(以下、SB)対応技となっており、SPゲージを25%した必殺技を繰り出すことができる(雪子の火炎ハイブースタのみSB専用技)。SB技は攻撃力のほかにもダメージ補正や硬直時間などが優遇されており、攻めの構築内容として固めや崩し用いても強力。元となる必殺技とは別技扱いになることが多く、同技補正を回避しつつコンボダメージの増加を狙えるぞ。

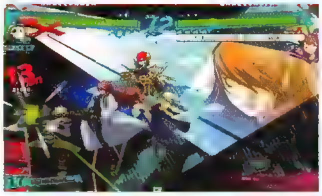
また、本作ではSPスキルや覚醒SPスキルにもSBバージョンが実装された。単発ダメージが驚くほど高くなったり、攻撃発生がとんでもなく早くなったりと、SPゲージを75%消費するだけあって素晴らしく強力な技がそろっているぞ。ぶっ放してもノーリスク・ハイリターンとなる技などもあるので、一発逆転要素が高まっている。



完二のSB版昔流行った殺法はバウンドを誘発! 掴めっ!などで追撃可能の強力な技に進化。

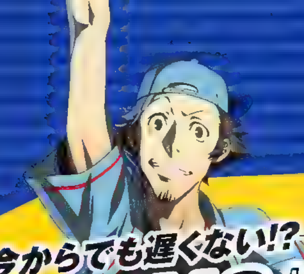
シャドウ暴走時のSB技

シャドウ暴走時は時間経過によりカウントが減っていくが、ゲージ消費技を使用することでも一定量減少する。しかし1カウントでも残っていればどんなゲージ消費技も使用可能。レシピ研究には技ごとの減少量の把握は必須だ。



SBスキルからSBスキルへのキャンセルも可能なシャドウ暴走。カウント減少法則を把握し、オリジナルのコンボを模索してみよう。

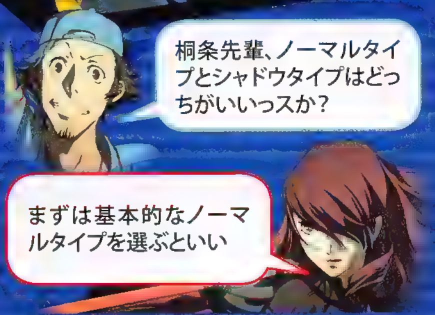
P4U2信 **補足:**アイギスのSB版神槍や皆月翔のSB版月面砕きは暗転から攻撃発生までが非常に早い! しかもSB版神槍はガードさせるとアイギスが有利という強力な技になっているぞ。



―今からでも遅くない!?― いざマヨナカアリーナ参戦!

『P4U2』スターティングガイド

本作は初心者でも楽しめるように作られているぞ。まずは基本的なセオリーを踏まえて、新たなペルソナの世界を楽しもう。



「これから『P4U2』を始めるぞ!」というプレイヤーは、まずノーマルタイプのキャラを選択するのがオススメだ。ノーマルタイプに存在するバーストや覚醒といった恵まれた防御的システムは大きな助けになるぞ。また前作と共通する部分が多く、前作を少しでもプレイしたことのあるプレイヤーなら、今までに培った経験値を活かすことができる。

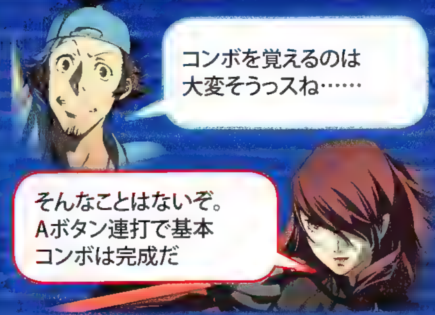
シャドウタイプは、一発の爆発力があるものの防御システムに乏しく、力を引き出すためにはコンボレシピの準備が重要となる。まずはノーマルタイプのキャラで本作の基本を覚えていき、ある程度慣れてきたら手を出してみるのがいいだろう。



ラウンド間を引き継がないゲージは、なるべく使い切ろう。



カットインが入ったら覚醒突入。



基本コンボは超カンタン! 相手の近くでA攻撃をヒットさせたら、そのままAボタンを連打してみよう。通常攻撃から必殺技、さらにSPゲージがあればSPスキルまでコンボになるぞ。この通称"A連コンボ"にはSPゲージが大幅に増加する技が含まれているので、上級者でも使用することが多いのだ。



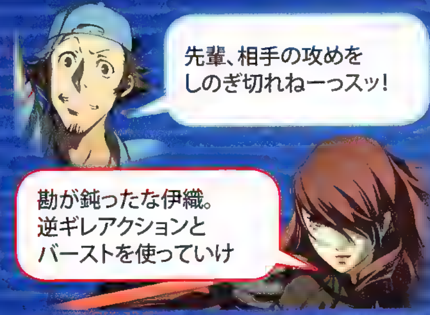
相手の近くでA攻撃をヒット! そのままAボタンを連打して通常攻撃のコンボへ。ゲージアップして



そのままAボタン連打を続けることで必殺技までつながる。SPゲージの増加量が多く、威力以外にも恩恵が大きい。



ここでAボタンを連打し続ければ、SPゲージが50%以上あればSPスキルでトドメ。よくコンボを締めてくれる。



本作での防御手段の代表格は逆ギレアクション。入力方法がB+Dボタン同時押しと簡単で、入力した瞬間から無敵や当て身判定が発生するぞ。

逆ギレアクションがガードされて反撃を受けてしまったときには、切り札となるバーストを発動! バーストゲージさえたまっていれば、攻撃を受けていても強制的に発動して切り返せる。覚醒状態に突入する体力に入った瞬間にバーストを使用できれば、防御力アップの恩恵をフルに活かすことができるぞ。強力なバーストだが、投げ技やSPスキルを受けている最中には発動できないことを覚えておこう。





上級者への道

本作も格闘ゲームの大方のセオリーに漏れず、ダウンを奪ってから一方的に攻めを展開できる起き攻めが強力。コンボからはダウンを奪い、起き攻め状況へ持ち込めると攻めの効率がいいぞ。そのためにはまず、コンボは必ず完走することを心掛けよう。コンボを途中で失敗してしまうと、与えたはずのダメージを失うだけでなく、次の攻めのチャンスを失うことになり損失が大きい。

また、同じ起き攻め状況でも画面中央と画面端では大幅に期待値が変わってくる。画面端では相手は後ろに退くスペースが無く、画面端限定コンボを受ける可能性が出てくるからだ。画面中央からのコンボで相手を画面端へと運びつつダウンを奪えると、さらに攻めが強化されるぞ。防御面では、中段攻撃やモーションの大きい技に対しては逆ギレアクションで確定反撃を狙いたい。見てからガードが間に合うなら、逆ギレアクションを入力する……といった意識を持てるといいぞ。



本作でのガード以外の防御方法は、ある程度のスキが存在する場合が多い。相手の暴れを読んだら様子見をして反撃を狙っていこう。

P4U2信 **補足:**防御面のシステムとして、ガード中にレバー前+A+Bでのガードキャンセルアタックも強力。SPゲージが50%必要だが、ゲージに余裕があれば使っていこう。

今回も「Qrispy Joybox ＆ DJ TOTTO」、「dj TAKA」による、本誌ならではの特別インタビューを掲載! そして新たなBEMANI全連動イベント「熱闘!BEMANIスタジアム」の情報も見逃すな!!

REFLEC BEAT colette All Seasons

© 2012 Konami Digital Entertainment



今回の大型バージョンアップは、楽曲面が大幅にパワーアップ! さらに楽しみやすくなったNew colettに注目!

REFLEC BEAT colette All Seasons

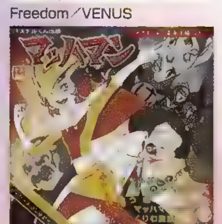
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：稼働中

colette の集大成、『REFLEC BEAT colette All Seasons』稼働！

これまで四季折々をテーマに展開されてきた『REFLEC BEAT colette』の新バージョンが稼働！『All Seasons』と銘打たれた本作は、これまでの冬、春、夏、秋の要素を詰め込み、その上でさらに新たな楽曲、イベントなどが盛りだくさんの内容となっている。特に楽曲面では、新規追加楽曲はもちろん、四季の解禁曲も簡単に入手できるようになった。ここで紹介しているのは新規追加楽曲のごく一部。今作では稼働直後から多数の追加楽曲が用意されているとのことなので、お楽しみに！



Freedom／VENUS



マッハマンの歌／あさきのくりむ童話

▼追加楽曲の一部

楽曲名	アーティスト
Freedom	VENUS
マッハマンの歌	あさきのくりむ童話
ソ.レ.ミ.ファ.ソーダ	AKOCHIP ft. nc
Liberation	dj TAKA
THE SAFARI -DJ TOTTO mix-	DJ TOTTO

新要素

時空を超えた先にあるものは!?

パステルワンダートラベラー

今作の目玉要素ともいえるパステルワンダートラベラーは、ある条件を満たすことでMUSIC SELECT画面に突如謎の入口が登場し、その先へ進むことでボスと戦うことができるというシリーズ初のボスイベント。なかなか突入できない場合は、今までプレイしていない楽曲などを選択してみては!? これまでのリフレクにはない新しいイベントになっているので、腕に自信のあるプレイヤーは挑戦してみよう！



新要素

ジャンピングパステルくんで四季の解禁曲をらくらくゲット！

これまでに何度か登場し、解禁に挑むリフレクプレイヤーから救世主として絶大な信頼と信望を得ていたジャンピングパステルくんが、本作では最初から登場し、四季の解禁曲の獲得をがっちりサポートしてくれる！ ここでは四季の解禁楽曲の一部を公開するので、まだ解禁していない曲があるのなら、ぜひとも挑戦してほしい。これで遊びたかったアノ曲を解禁して遊び尽くそう！

シーズン	楽曲名	アーティスト	シーズン	楽曲名	アーティスト
Winter	Clumsy thoughts	猫叉 Master feat. *spiLa*	Summer	7 Colors	kors k feat. 吉河順央
Winter	愛は不死鳥の様に	真紅の薔薇の騎士 Prim	Summer	EMPEROR OF THE AVALON	L.E.D.-G
Winter	December Breeze	dj silverberg	Summer	リリーゼと炎龍レーヴァテイン	黒猫ダンジョン
Winter	Valanga	DJ TOTTO	Summer	海神	兎々
Spring	Wow Wow VENUS	VENUS	Autumn	ロボット☆ライフ	Qrispy Joybox feat. 林ももこ
Spring	水鏡	PON	Autumn	Ground Shake	kors k
Spring	ARACHNE	MAX MAXIMIZER	Autumn	空葬	あさき
Spring	ストレイ・マーチ	少年ゾディアック	Autumn	fallen leaves	猫叉 Master

リフレクMEMO

本作で最初から登場しているジャンピングパステルくんは、なかなかプレイできなかったユーザーや初心者にとっての救世主的存在。「わ～い、らくち～ん」というパステルくんのセリフ通り、リザルト後の楽曲解禁ミニゲームにて、解禁に必要なポイントを大幅に増やしてくれる頼もしい存在。そして、今回は各シーズンの「伝説の曲」までジャンピングできてしまうという太っ腹の大盤振る舞い仕様! さすが集大成!

リフレクサウンドといえば、この二人！

Qrispy Joybox & DJ TOTTO インタビュー

『All Seasons』は とにもかくにも集大成！

――『REFLEC BEAT colette All Seasons』というタイトルはどのように決定したのでしょうか？

Qrispy Joybox（以下Qrispy） 『REFLEC BEAT colette』としての集大成のようなものをイメージして付けました。『All Seasons』では今までの四季をすべて感じることができると思います。

DJ TOTTO（以下TOTTO） 冬から一年やってきたので、ここで一つ何か大きいもので『colette』を締めくくりたいというコンセプトがありました。

Qrispy 集大成というコンセプトではありますが、今までの大型バージョンアップと同じように捉えてもらって問題無いと思います。

――筐体ポップなどのデザインに関しても、お二人からアイディアを出されたのでしょうか？

Qrispy これもコンセプトどおり、すべての四季を感じられる要素をゲーム外でも表現したいと思い、アイディアを出していきました。

TOTTO 集大成感があり、今までの四季からより華やかに、お祭り感みたいな要素を出したいというイメージで議論していき作成していきました。

――サウンドコンセプトについても、やはり集大成という部分がポイントなのでしょうか？

Qrispy はい。楽曲はもちろんオープニング楽曲やシステム音も『All Seasons』に合わせてすべて一新しています。しつこいようですが、ここもコンセプトは集大成です（笑）。

TOTTO これまでは四季というテーマがあり、それぞれの季節を感じられるサウンドを入れていたのですが、『All Seasons』は特定の季節というわけではないので、集大成という意味を込めて華やかだったり、いつもより少しテンションが高めなイメージで作りました。

Qrispy 今回は僕がシステム音を作ったのですが、わりと手こずりました。音としての集大成感というものがどんなものなんだろうって（笑）。

TOTTO テーマとしては漠然としたものなので難しいですよね（笑）。

――次に本作の追加楽曲についてお聞きしたいのですが、どのような楽曲が追加されているのでしょうか？

TOTTO これまでの四季のアップデートでは、まずライセンス曲が追加され、そのあとにオリジナルの新曲が追加される流れでしたが、今回は基本的にオリジナル楽曲で攻めている感じです。

Qrispy 今回は、これまでよりもさらにやり込み度の高い楽曲が多くなっています。

TOTTO とはいえ、ライトなかたからコアなかたまで幅広く遊べる要素を採用しています。ライトな方に向けては、楽曲が解禁しやすくなるジャンピングパステルくん。コアな方に向けては、今までに無い新イベントを用意しています。

――今作の注目楽曲やお二人の曲に関してはいかがでしょうか？

Qrispy 僕らの楽曲は稼働初期には出ていませんが、入っていないわけはないということで……。そこは楽しみにしていただけるとうれしいです（笑）。注目曲といえば、今回は新規参入アーティストが一人居ます。

TOTTO リフレク初参戦のAKOCHIPは注目してほしいクリエイターですね。

Qrispy ほかの曲だと、「マッハマンの歌」はわりと強烈でインパクト強いです（笑）。「Freedom」はVENUSの初ラップです。収録時に僕も立ち会ったのですが、歌入れの際、Sotaさんが「よし君もういいんじゃない⁉」という中、「もう少し頑張りましょう‼」と、YOSHITAKAさんが、かなりこだわって収録されていましたよ（笑）。

TOTTO 「Liberation」と「THE SAFARI -DJ TOTTO mix-」はdj TAKAさんのアルバム『True Blue』からの移植曲です。そのほかの楽曲は、お楽しみにという感じですね。

――今作でも新イベントが企画されていると思いますが、どのようなイベントでしょうか？

TOTTO 特定の条件を満たすとミュージックセレクト内に時空のひずみ的なものが出現して中に入れる「パステルワンダートラベラー」というイベントを用意しました。そこにはボスというか、強力な敵が待ち受けています。今までのリフレクとは若干違うルールを取り入れているので、いつもとは違う緊張感の中でプレイできると思いますよ。

――その仕組みはどのようなアイディアから生まれたのでしょうか？

TOTTO やはり集大成ですね（笑）。チーム内で話し合い、集大成という部分を出すために、どう面白く熱中できるゲーム性にするかを話し合ってできた新ルールです。

――それは楽しみですね。次に、これまでの四季の『colette』を振り返ってみて、今だから思うことなどはありましたか？

Qrispy 秋は、なかなかサウンドで表現しずらかったので難しかった気がします。

TOTTO 音として表現しやすい季節としにくい季節がありましたね。例えば冬はキラキラした音だったり鈴が鳴っていてクリスマスっぽい感じとか、夏だったら花火や波の音などで表現できるのですが、秋は音として表現するのが大変でした。

Qrispy 楽曲制作のお願いをするときも、今回はテーマは秋ですと伝えると「秋？　秋っぽく？」と、結構悩む方もいらっしゃったようです（笑）。そういうこともあり、秋はほかの季節よりちょっと苦労したかなという印象があります。

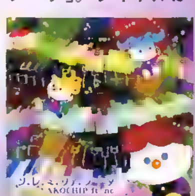
――最後に読者へ向けて、今回のインタビューの集大成をお願いします。

Qrispy 今までリフレクを楽しんできていただいたプレイヤーさんはもちろん、連動イベントも開始しているので、他機種で遊んでいるかたも、楽しんでいただけると思っています。ゲームの難度も初心者から上級者まで幅広く遊べる内容になっているので、ぜひ遊んでみてください。今作はサウンド面ですごく頑張り過ぎて、かなりの数の楽曲が収録されています（笑）。また、今までの曲もジャンピングパステルくんで比較的簡単に解禁でき、いろいろな曲を簡単に遊べるようになっていますので、これから始める人も、絶対楽しめるものになっていますよ。

TOTTO やればやるだけ曲が解禁され、始めたばかりの人でもいろいろな曲がプレイできるので、今作を機にぜひプレイしてみてください。

注目の新規参加アーティスト AKOCHIPの楽曲をプレイしよう！

インタビューでも話題に挙ったリフレク初参加のアーティストAKOCHIP。収録曲は「ソ．レ．ミ．ファ．ソーダ」。タイトルからではどんな楽曲か想像がつかず、ジャケットからも不思議な世界観が感じられるが……。気になる人は、ぜひ楽曲を自分の耳で聞いて確かめてみよう。

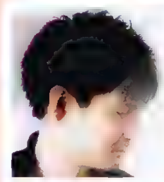


ソ.レ.ミ.ファ.ソーダ／AKOCHIP ft. nc



Qrispy Joybox

『REFLEC BEAT』に収録された「カラフルミニッツ」でのBEMANIデビュー以降、さまざまな機種に楽曲を提供している。『REFLEC BEAT colette』からはサウンドディレクターを務める。



DJ TOTTO

『REFLEC BEAT colette』に収録された「Valanga」でBEMANIデビューしたコンポーザー。BEMANIプレイヤーとしてもかなりの腕前を持つことでも有名で、イベントや配信などでプレイを披露することが多い。

リフレクMEMO 今作はやり込み度の高い楽曲が多く、中にはリフレクチームからの挑戦状のような楽曲も収録されている。そこで、上級プレイヤーでもあるDJ TOTTO氏に、高難度の楽曲をプレイする上でのポイントを聞いてみると、「まずはどんなリズムでオブジェクトが流れてくるのかを把握することが一番です。何度もプレイして曲とリズムを感じることですね。あとは体で感じろ!!」とのお言葉をいただきました！

まさかBEMANIで野球!?
今度の全機種連動イベントは野球風バトルでアツくなれ！

熱闘!BEMANIスタジアム開幕

選手カードを集めて大会を勝ち抜け！

現在熱闘真っ盛りのBEMANIスタジアムは、eAMUSEMENT特設サイト上で繰り広げられる野球カードゲーム風のBEMANI全機種連動イベント。対象機種をプレイして描き下ろしイラストをふんだんに使用した選手カードを入手！　さらに、それらをゲームプレイで強化していき、オリジナルチームで大会を勝ち抜くのだ！





描き下ろしイラスト満載の選手カードを集めて、野球チームを結成!

ステップ1 対象機種をプレイ

まずは右に記載されている対象機種をe-AMUSEMENT PASSを使用してプレイ。一つの機種でも参加可能だが、たくさんの機種をプレイすればするほど選手カードが集まる。

ステップ2 選手カードゲット

対象機種をプレイするとBEMANIアーティストやキャラクターの選手カードが入手可能。今回紹介しているカードはほんの一部で、各機種に複数枚のカードが用意されている。

ステップ3 選手カード強化

選手カードを入手後、さらに対象機種をプレイすると選手がレベルアップし、イラストも変化する!　選手カードの状況はeAMUSEMENT特設サイトで確認可能だ。

▼対象機種

jubeat saucer	pop'n music Sunny Park
GITADORA	DanceDanceRevolution
beatmania IIDX 21 SPADA	DanceEvolution ARCADE
REFLEC BEAT colette	ミライダガッキ
SOUND VOLTEX II -infinite infection-	

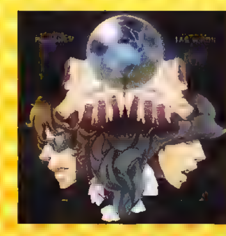
ステップ4 大会を勝ち抜き楽曲解禁！

チームを強化したら大会に挑戦！「熱闘！BEMANIスタジアム」特設サイトから大会へ参加しよう。大会に参加するには、ゲームプレイなどで入手可能な試合チケットが必要となる。大会一覧から希望の試合を選択し、試合チケットを消費して試合開始。勝利を重ねて見事、特定の試合に勝利すると楽曲が獲得できるのだ。

試合で勝てない場合は、対象機種をプレイし選手を強化するほかに、特設サイトで選手の入れ替えや、ポジションの変更などをしてチームを作り上げていこう。



試合前には、お互いの攻撃力と防御力が表示される。試合に勝てない場合は、これらを育成の目安としよう。


楽曲名	アーティスト名
Stella Sinistra	Akhuta Philharmonic Orchestra
マインド・ゲーム	96 with メカショッチョー
PUNISHER	TAG×PON
HYENA	Hommarju

「熱闘! BEMANIスタジアム」の前半戦で獲得できる新曲は上記の四曲。いずれも気になる曲ばかりだが、さらに上記以外にも解禁曲が隠されているとのこと。







約六年振りとなる2ndアルバム「Ture Blue...」発売！

dj TAKA インタビュー

きっかけは「Ture Blue」 2ndアルバム制作秘話

――約六年振りのアルバムですが、この時期に作ろうと思ったきっかけについてお聞かせください。

dj TAKA　六年間掛けて、かたちになるものが出来たかなと思っていたことと、今年の1月1日に「Ture Blue」という楽曲を発表した際に、BEMANIユーザーの方々が、僕のアルバムを求めてくれているのかもしれないという機運の高まりみたいなものを感じました。そして、もう一つはSota Fujimoriが「アルバムを作りましょうよ！」とことあるごとに言ってくれていたので、「Sota君が手伝ってくれるならやるよ」ということで、Sota君と一緒に作ることになり制作を始めました。

――収録楽曲はどのように決めたのでしょうか？

dj TAKA　基本的に「milestone」以降の楽曲を中心に入れようと思っていましたが、明確な基準は無く、自分の中で何か感じた楽曲を選びました。

――アルバムタイトルを「Ture Blue...」にした理由についてお聞かせください。

dj TAKA　一番はアルバムを作るきっかけになった曲だったからですね。加えて、もともと僕が青色を好きなこともあり、今回のアルバムのタイトルに一番相応しいと思い「Ture Blue...」としました。

――収録曲を発表した当時と比べて、気持ちの変化や、曲の作り方などに変化はありましたか？

dj TAKA　僕自身の変化というよりも、置かれている状況や、周りの環境の変化による影響が強いと思います。

――その変化は曲にどのような影響を与えたのでしょうか？

dj TAKA　例えば昔だったら『IIDX』だけで1バージョンに三、四曲作るのが当たり前でした。なので、その中で王道的な曲から、ちょっとチャレンジ的要素が入った曲なども作っていました。しかし、最近は毎回、一曲勝負なので曲のバリエーションが減った分、一曲一曲が渾身の曲という感じになってきました。

――それは今回のアルバムにも当てはまるのでしょうか？

dj TAKA　アルバムは10曲以上収録しているので、多少チャレンジした部分があります。例えば、「roman」という曲はピアノとストリングスだけの曲となり、音楽ゲームの曲としてはありえない楽器構成ですが、あえて挑戦しました。あとは、カバー曲を二曲収録しているのですが、おそらく皆さんがあまりご存知では無い曲をピックアップしています。こういう取り組みはアルバムだからできることですね。

――今作もdisc2はリミックスとなっていますが、リミキサーがすごいメンバーですね。

dj TAKA　実は最初は一枚のつもりで進めていました。しかし、僕がやってきたことは、いちコンポーザーというより、beatnationの立ち上げなどといった、「シーン」を作ってきたという自負みたいなものがあります。そのため、こうして作ってきたシーンに影響を受けた方や、BEMANIの影響で曲を作り始めました！　といったことを公言していただいているクリエイターさんに限定してお願いしました。

――リミックスされた楽曲を聞いての感想はいかがでしたか？

dj TAKA　やはり勢いがあるなという印象を強く受けました。中でもOSTER projectさんのリミックスはオーケストラっぽい感じですごくいいなと思います。ほかにも全体を通しての感想として、サウンドがしっかり作られており、当時と比べると、いろいろな要素が進化しているなとも感じました。

――ほかにdisc2の制作で印象深い出来事などはありましたか？

dj TAKA　マチゲリータさんに「memories」をリミックスしていただくこととなり、僕の歌っている素材をお渡ししたのですが、マチゲリータさんが「自分で歌います！」と言ってくれて、マチゲリータさんが歌っているリミックスを収録できました。

――今回のアルバムは限定版と通常版で、ジャケットが二種類あるようですね。

dj TAKA　コナミスタイル盤はタイトルの「Ture Blue...」から連想した、青一色のシンプルなジャケットになっています。通常盤もコナミスタイル盤同様、濃い青から連想される風景を考えた結果、宇宙空間をイメージしたので、それらをデザイナーさんに伝えて作っていただきました。また、ブックレットにはリミキサーさんたちからのコメントが載っています。これは曲コメントとはことなり、BEMANIに対する思いや、dj TAKAについてなどといったことが書かれています。

――それらを踏まえ、最終的にCDとして仕上がったものを手にしたときの感想はいかがでしたか？

dj TAKA　昨日から見たら今日は未来で、もう違う自分だったり……。だからというわけでもありませんが、すでに反省要素があります（笑）。でも、これでやりきったと思うよりは、何かしらの反省点を残していくほうが次に繋がっていくとも思うので、今感じているものを、今後も何らかのかたちで繋げていきたいですね。

――最後にファンへひとことお願いします。

dj TAKA　普段ゲームで僕の曲をプレイしてくれている皆さんには後悔しない仕上がりになっていると思うので、ぜひ聞いてください！

dj TAKA profile

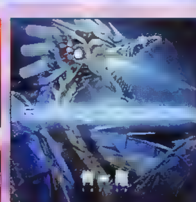
現在は離れているが、長らくIIDXシリーズのサウンドディレクターを努め、現在もIIDXシリーズをはじめ、BEMANI機種全般に楽曲を提供している。オリジナルレーベル「beatnation records」を起ち上げ、常にBEMANIシーンを牽引してきた、絶大な人気を誇る人物。



BEMANIファン必須のアルバムが三枚同時発売！

dj TAKAの2ndアルバム「Ture Blue...」の発売日である12月25日には「beatmania IIDX 21 SPADA ORIGINAL SOUNDTRACK」とRyu☆の別名義でお馴染み、青龍アルバム「BLUE DRAGON」の三種類が同時リリースされた。二枚組の「beatmania IIDX 21 SPADA ORIGINAL SOUNDTRACK」には『IIDX 21 SPADA』の楽曲はもちろん、『IIDX 20 tricoro』のDISC yellowとして「ぼくらの宇宙戦争」が収録されている。また、ブックレットにて前作のサントラでも好評だったキャラクターページも収録されている。青龍の「BLUE DRAGON」は、これまでの青龍楽曲を中心に、書き下ろしの新曲も多数収録されている。どのCDもBEMANIファン納得の仕上がりになっているぞ。





（右）青龍「BLUE DRAGON」
（左）beatmania IIDX 21 SPADA ORIGINAL SOUNDTRACK

弾幕少女

ダンマクショウジョ



線画

扈三娘 CO-SANJYO

●出身地：香港 ●身長体重：154cm/52kg ●スリーサイズ：88-56-88 ●趣味：乗馬 ●特技：静電気よけ
●使用する武器：双子刀 ●必殺技：超電磁網 ●守護宝石：トルマリン

「宝石箱」の一翼を担う裏結社「梁斬泊」の一員。電気石を操るスピードスター。魔眼の呪いにより、目を合わせた人を惚れさせてしまうので、普段はイカしたグラサンでキメている。でも忍者。二振りの小刀を手に、電気攻撃網をなぎはらう。威力より手数で押すタイプで、雷そのものを召喚する。

結川カズノ先生からのコメント 電撃・スピードタイプということで大出力っぽくでっかい羽根（？）で。速さはロマン!!

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

カイゼルちくわ：P063-064（CMYK）
げっつ☆先生：P065-067（グレースケール）

2013年と2014年の架け橋にならんとする（多分）読者コーナー「A-Fro」が今号もスタートゥ！　新年もご愛顧とアケゲー愛を込めた投稿をお願い致します！

今月のACE！



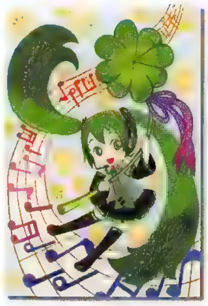
（愛知県　バクレツ丸さん）Ⓐ

アフロCMYK

アケゲーを題材としたカラーイラストなら、何でも来いな当コーナー。今月もA-Froの先頭打者として力作連発で参ります！



（愛知県　黒助さん）
☆人知れず広がる深い夜がある……。全キャラともに設定だけでほれる作品です！



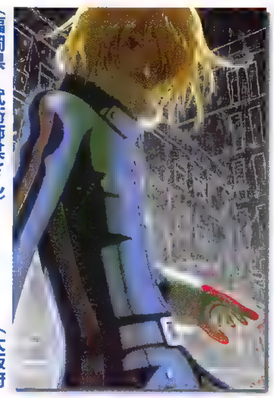
（福岡県　ありあさん）
☆ついに待望の新作が稼動開始！　電子の妖精との共演はまだまだ続く！



（三重県　ヒロぽん君）
Ⓗアーケード版『DOA5』、新キャラはまさかの少女系！　ゲツリめが今から使用確定と、鼻息荒くしているのは内緒です。



（兵庫県　ちいさん）
☆今年も終わった秋に思いをはせる1枚。『ポップン』で描く秋模様、配役もお見事！



（福岡県　武術師某さん）
☆ひそかに年中冬服のこのお方。夏場はどうしているのでしょう……？



（東京都　シーナ・エマナ君）
☆極限流、最強……の……虎？
極限流の未来もこれで余裕ッチ！



（大阪府　SEN＠オム君）
☆ラスボスロボの中から美少女が！　この可憐さはまさにご褒美級！



（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
Ⓗ『2』で使用可能になった時は、技名通り前代未聞祭りでしたな！



（東京都　宣教師ゴンドルフさん）
Ⓗさあ旅立とう、新しい年の訪れとともに。
今や家に居ながら、仲間と大冒険ができる時代！

久々のアフロッPick Up　大筒命！



（大阪府　せのお東君）
☆こちらはせのお東君の、『戦国大戦』マイデッキのメンバーとのこと。大筒発射にすべてを懸けてみたくなる、実にロマン溢れるデッキですな！　マイデッキをイラスト化してみるというのは、愛着もある分、面白い作品に仕上がりやすいのかも知れませんぬ。その愛……確かに受け止めたッ!!（試すためゲーセンへ走りつつ）



（長野県　まりーさん）
☆ついに正式稼動！　アルルさんも、漫才を見るに相変わらずで安心です！

A-Fro回覧板　私ちくわは新作でも、揺れるキャラを使……いやそれはさておき、Ⓐマークはアフロヅが感嘆した名作に送られる印！　こちらを獲得なさった方には、読プレなき今ここでしか手に入らないA-Fro特製図書カードを贈呈中です。またⒽマークはHPをお持ちという印！　現在調整中ですが、本誌HPにURLを掲載していく予定です！　http://www.arcadiamagazine.com

ゆく年くる年でさらば2013年と見せ掛けて
ハッピークリスマニューイヤースおめでた合体

クリスマ新年会

年末と年始の一大イベントが今回対決する予定でしたが、案外親和性があったので勢いで二神合体！　めでたさ2倍となった我々のあけおめパワーは、もはや天井知らずだったとか。



（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆見事なまでのメリクリ・ハピニュヤ合体!! 今回の主旨はこの1枚で決まったようなものです。



（群馬県　Xmasティーナ・マッケンジー@レトキザン君）
☆ガンダムでクリスマスといえば……。一人の青年の勇気と優しさに、敬礼！



（山形県　TOMO君）
☆『ひなビタ♪』アケゲー進出から約1年。そのプレゼント……まさか、ちくパ？

今年の抱負風SG



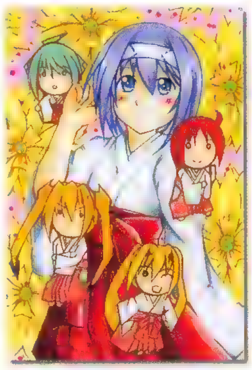
（島根県　ダンシングおりん君）
☆新年早々、凍える烈風がA-Froを襲う！ フフ、今年もシケギャグ始めは上々ですな。



（静岡県　ウォンチュベイベーさん）
☆redな子たちからもプレゼントをお届け……？ ちょ、プレゼント全部スクラッチかまぼこ!?



（福島県　森園泉さん）
㊉シルビア嬢（2P）より、森の恵みが。聖夜にふさわしい、この無垢な神々しさ！



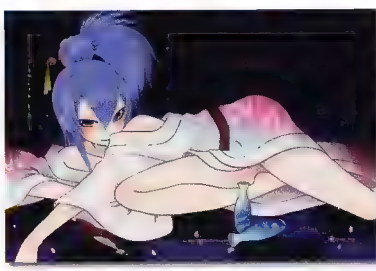
（新潟県　佐倉信士君）
☆神事各種もトリガーハートにお任せ！ 全員そろってよい年をアンカーします！



（兵庫県　アルルハイジさん）
☆新年に鏡ぷよとは実におめでたい！ ってりんごさん、そこはリンゴ置くところじゃ!?



（愛知県　御影道行君）
☆闘いの合間、愛竜と眺める聖夜の流れ星。願いや想い、空の仲間たちに届くかな？

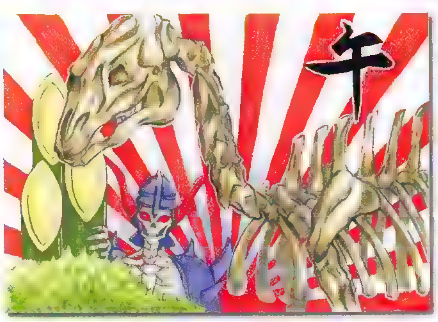


（山口県　水縹ロコさん）
☆雪装束、しとどになるがごとき艶姿。新年も潤いに潤っていただきたい！

次号、白黒つけるぜ!!

バレンタインVSホワイトデー あとなんか豆まくアレ！

クリスマ新年に続いて今回募集する投稿テーマは、2月3月の愛憎劇、バレンタインデーとホワイトデーの一騎打ち！　あとなんか豆が関係するイベントも……まあ気のせいか。
投稿数でプチ三つ巴バトル的な闘いになりそうな予感がしますので、ネタがピピッときたり、応援したくなったりしたイベントにちなんだ投稿をお願い致します！　カラーイラストがメイン戦場ですが、モノクロイラストや文章投稿も大歓迎！



（千葉県　ヒビクーガ君）
☆そういやこのキャラも馬だったーッ!? 骨のあるヤツと呼ばれる年にしましょう。



（神奈川県　未虎さん）
☆女傑・王異様もお正月気分!? この時ばかりは無礼講なのです！



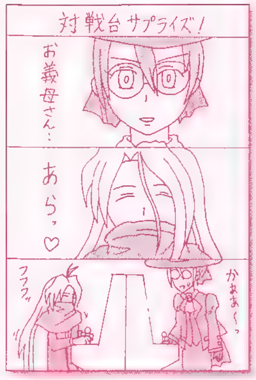
（青森県　水玉うるるさん）
☆ローリーポニーと祝う新年の図！ 主役はあくまでポニーとのウワサも!?

A-Fro回覧板　twitterでも活動している我らアフロツ（@arcadia_afro）ですが、そこで投稿者・吉本 正（仮）君から「HPの投稿者リンクが難航しているなら、twitterで紹介しては？」との素敵提案をいただき目から鱗（フォスル的な）状態に！　次号以降の掲載作品のHPは、ツイッテルの方でも紹介するかもですので、ご了承いただいた上でご記載いただければ幸いです！

ぶちかまし ゲーマー人生



寒さの厳しいこの季節、我らの暖をとる手段といえばゲーセンに違いあんめえ！　そんなあなたへお届けしたいモノクロページ、こたつにでも入りながら今月も読んどくんな！



（神奈川県　Ｋｅｎ君）
☆二人を隔てる対戦台という壁。そこから始まる物語もあるってことさ……。



（福岡県　皐月トミイさん）
☆２０１３年にお疲れ様、そして２０１４年にこんにちは。新たな気持ちで、今年一年も駆け抜けていきまっせ！

妄想からあるあるまで見さらせゲーマーライフ

『電撃文庫ファイティングクライマックス』ですぞ、きりりん氏！　私は「俺妹」のファンなので、もはや期待しかないタイトル！　使用キャラクターの選択に一秒も悩まなかったのは初めてだ。サポートキャラクターに黒猫もいるようだし、言うことなし！……個人的にサポートキャラクターはあやせの方が強そうだが（笑）。

ともあれ、「桐乃のダッシュは速いに違いない」とか「投げはマウントからのビンタで決まりでしょ」といらぬ妄想を先走らせながら、稼動を待つ！

（埼玉県　AC30号君）

☆きっと“殺意の波動に目覚めたあやせ”とかが乱入してきたりするんですよ。などという妄想でも一つ！

ゲーセンあるあるネタ。音ゲー編。順番待ちやギャラリーの際、うまいプレイヤーさんの真似をしてしまい「エアードラム」をやってしまう。

『jubeat』や『リフレク』でカスタマイズしていて時間切れになって前ステージと同じ曲・難度をプレイするハメに（苦笑）。

『IIDX』や『リフレク』などの筐体で後付けヘッドホン端子に自前のヘッドホンを装着してプレイしていると、ジャンルでも無いのに自分が「トランス」状態に陥る（笑）。

『DDR』をプレイしていると、どこからともなく幼女が「オンステージ」してくる（圧倒的に女児が多い）。順番待ちのプレイヤーさんに「保護」させること多数……。保護者の皆々様、一時たりともお子様から目を離さないようにお願い致します。不慮の事故とはいえ、お子様のお手てとか踏んでしまうと、お互い「惨事」となりますので（苦笑）。

（岡山県　りりあ@DE推進委員会君）

☆こっそり『パカパカパッション』も、目線が近いがゆえにお子様乱入率が高めだったりする（笑）。

三つ巴バトル決着！罰ゲーム案大公開!!

罰ゲームはモチロン、カイゼルちくわ氏のメイン★テーマ“ちくわパフェだよ☆CKP”の振付をげっつ☆先生が考え、それを二人で踊るというものです。簡単でしょ？

（新潟県　アフロ音ゲー部指班@佐倉信士君）

☆ランクハーデストな上に、あれってちくわ皇帝のテーマ曲だったの!?

げっつ☆先生の罰ゲームはちくわ氏も前回の罰ゲームをやっていないということで、げっつ☆&ちくわのVENUS “Survival Games”風の半裸写真を……
げっつ☆先生→DJよしくん
ちくわ氏→Sotaサン
でお願いします。

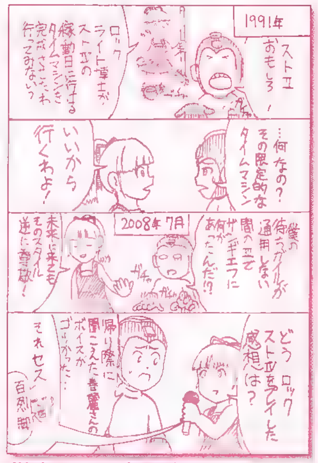
（新潟県　コンポジ君）

☆ぬおお、何食わぬ表情でこれをやってのけているVENUSのお二人の漢（おとこ）気ときたら……ッ！

ちくわさんの罰ゲームがまだのままげっつ☆さんも？　という事は、あのハズカシ名刺の復活？

（大阪府　作左君）

☆その後数カ月にわたり取材先で失笑を買い続けるとか、もはや罰ゲームというより呪いですよ？　ぐふっ。



（熊本県　エレ金哲君）
☆ザンギFはターボの時点でザンギュラ化しているくらいだからネ！

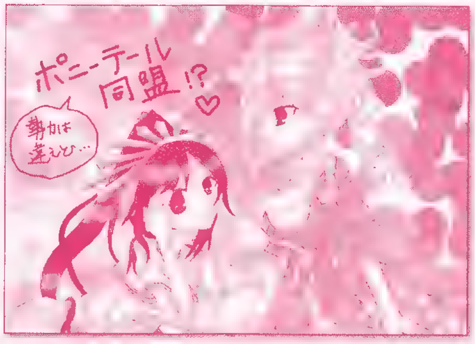


（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆待望のメガネキャラのプレイアブル化。こりゃあグラスマニアーズも黙ってない!?

午年！ポニーテーラーズ

No.160の御影道行君の「午年だからポニーテール特集」の呼び掛けに、全国の馬尾好きが立ち上がった！　反響次第では通常コーナー化も!?

（東京都　碧夢結さん）
Ⓗポニーテールを分かつもの無し。信じる正義はここにある！





（神奈川県　黒坂カヲル君）
Ⓗ「ポニテにメガネ」＝「鬼に金棒」とはハガキ裏より。そんなもん、賛同せざるを得ないじゃない！

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。公式ツイッター（@arcadia afro）でも紹介するかも？　投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。　投稿作品の返送・転送は致しかねます、あらかじめご了承ください。　締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！



（東京都　QQQ君）
☆ガールズ&メタスラで極めろメタルスラッグ道！
気が付けばこんなに女子が居たのですなあ。

あなたのギモンはなんでっしゃろ

教えてアフロディーテ

読者の疑問に読者自身がお答えするという、弊誌隔月化に伴いよりいっそうのレスポンスの悪さが売りとかどうとか。

問 対戦格ゲーで初めて使ったキャラはだれですか？

答 『ストII』のブランカです。理由は技表を見たとき、「ボタン連打」とか「←ため→」みたいに簡単そうだったからです。そこで春麗じゃないところが自分的というか（笑）。

当時は、ただでさえ女子がゲーセンや駄菓子屋でゲームをするのが目立っていたのに、使用キャラがブランカで……本ト、悪目立ってたなあっ!!（爆）

（福岡県　皐月トミィさん）

☆まあ、同系統コマンドということを考えるとE・本田ではなかっただけまだ良かった、ということで！

『真サムライスピリッツ』のナコルルです。理由は「かわいい」から！

（長野県　テドリスさん）

☆マイナーチェンジの衣装に対して、かわいさは倍増のナコルル！

お次は新たな質問の3連発！

問 自分の中で一番思い出深いゲームのサントラは何ですか？

私は『餓狼伝説2』です。雑誌で記事を見掛けて「カッコいい！　面白そう！」と興奮し、いざゲーセンへ。実際にプレイするも下手っぴなので、当時は超必殺技も出せずにすぐゲームオーバーする有り様でした……。

その後CDショップでサントラを見付け、ひたすらリピート再生してました。その時は学生だったので、カセットテープにダビングして通学中もウォークマンで聴いていました。各キャラのステージ曲はもちろん、S.E.やボイスまで。特にテリーの「パワーゲイザー」とキムの「鳳凰脚」はお気に入りで、「いつか対戦で鳳凰脚をキメるんだ……っ！」と夢見てました。

（神奈川県　黒坂カヲル君）

☆今と違って気軽に動画なども観る事ができなかった当時、サントラの存在はその内容を追体験できる数少ない手段の一つでした。あなたの思い出のサントラはどれですか？

問 ピアノのレッスン方法で、どちらか片側のお尻を椅子から浮かせて弾くようにアドバイスをすると、演奏が良くなるという事があるそうです。そのような、レバーやボタン操作の向上に役立つかもしれない情報があれば教えてください。

（大阪府　K.O.君）

☆なじみの無い方にとって、アーケードのレバーやボタンには独特のクセを感じるもの。アーケードゲーマーならだれもが通るこちらのお悩みにナイス解決策をお待ちしてます。

問 最強（凶）だと思うラスボスは？

私的には、初対戦の時あまりにも度を超えた理不尽な強さに苦笑すらできず、今でもトラウマのジェネラル（『カイザーナックル』）です。

（石川県　二代目SB1号君）

☆『アルカナ2』のアンジェリアも容姿的な意味で最強だったとのこと（笑）。こちらの回答は格ゲー以外もOK！　多数の回答、質問をお待ちしております！

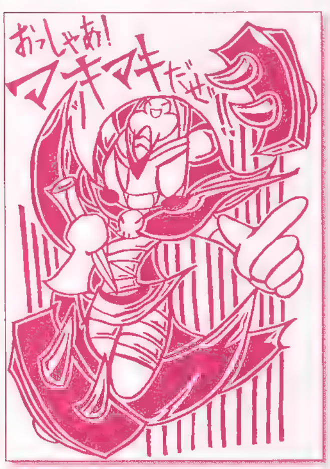


（新潟県　コンポジ君）
☆ライバルはモニターの中にあり！
プレイ中はじっと我慢の子なのです。

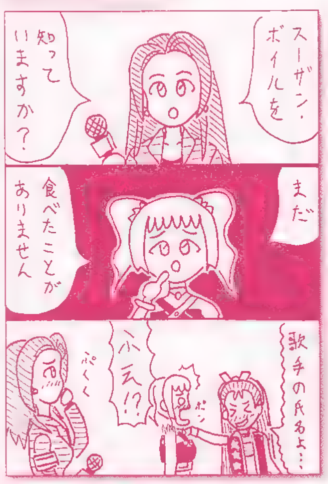
今日も今日とてアイマス活動！

ギンザドリルZ

ち、違うんだ聞いてくれ！　ギンドリの“Z”はモモクロより先に付けたんだ！　信じてくだしあ！



（青森県　五森セキさん）
☆ペルセポネ発、超人切り絵でござーい！
よりによってジャンクマンの手を飛ばすとは……。



（長野県　LEG君）
☆初音ミク嬢の高音ボイスは、スーザン・ボイルに通じるものがあると思うんだ……。

おもひでぽろりぴっころ

プライズ★メモリーズ

思い出が形となって手元に残るプライズゲーム。だからこそ、絶対に忘れられない物語がそこにはある！……はい、サッカー代表戦のキャッチを意識しました。

さかのぼること4年前、ポップンのキャラフィギュアに翔が出たときの話……。「破産覚悟で取るぞ!!」と意気込んで当時通っていたゲーセンに行くと、店員さんが「翔くん入りましたよ！」と私を見るなりひと言。

設置していたマシンは、“景品が入っているケースの穴へスティックを入れることができればゲット”というもので、そもそもプライズマシンをめったにプレイしない私には至難の業でした。うまく穴に入らず格闘して、3千円近く使い、これを最後と決め100円投入……（本当に最後の100円玉だった）。そこでやっとうまく穴に入り、念願の自力ゲット。すごくうれしかったのはもちろんですが私以上に、店員さんの方が泣きそうになってしまいました。

私が翔を大好きなのを知っていたのもあるかもしれませんが、「お客が景品を手にする感動」というものなのかな？

（広島県　文月“翔番長”裕さん）Ⓐ

☆大好きなキャラクターのプライズをようやくゲットできた！　その感動は、本人以上に周囲で見守っていた人の方が高くなるもの。目標が形のあるものだからこそ、その思いが伝わりやすいのかもしれませんね！

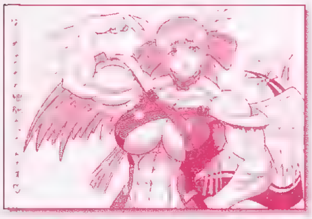
皆様の思い出、お待ちしております!!

A・Fro回覧板
【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。
【CGデータ作品投稿規定】　カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。　推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。　セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。○イラスト作品はアルカディアブログにてご紹介する可能性もあります。

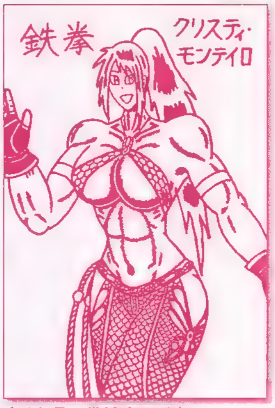
筋肉ムキムキ帰ってこい!

ワショーイ筋肉部

筋肉美をこよなく愛する、我ら筋肉部! ところで、タイトル上のキャッチの意味が分かったあなたはゲマデリマニア。



（大阪府　偽清音XX様の投稿の影響を受けた作左君）
☆千里の道も一歩から。日々精進!

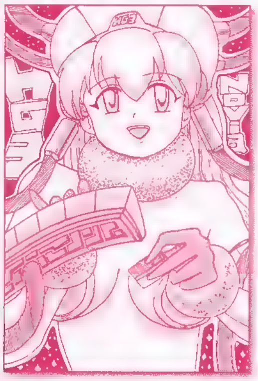


（岡山県　偽清音XX君）
☆あれだけ激しいアクションをこなすのだから、体なども鍛え抜かれまくりなわけで!

おとなのくうかん

ゲルエロス村

ちょっぴりお色気なウッフンコーナー。今月は(も?)麻雀ゲーム特集でお送りいたしマンモスベヒモス。



（愛媛県　煮モノ君）
☆『ホットギミック3』より、ノーピアさん。新声社も爆破されたりしたもんです。



（愛知県　ですみら君）
☆『P7』より、麻比奈姉妹の妹君。そりゃあかわいいわけがないいわけない!

みんなで作るカードゲーム

ゲーセンTCGを作ろう!

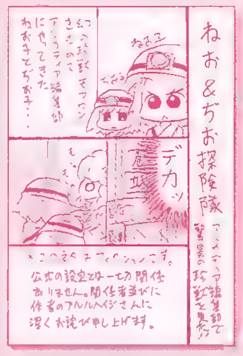


ゲーセン経営カードゲームを作ってしまおうというこちらの企画。HPとも連動しておりますので、そちらもシクヨロ!

ゲーセンTCGのホームページを拝見しました。いろんな筐体やら基板の名前があって、結構ディープ……!! “モフロン”が助っ人カードに設定されていたとは!! てか、“ゲーム子ゼルのおかん”って最強じゃないか!?

（兵庫県　アルルハイジさん）

☆アルルさんデザインのアフロマスコットキャラ、モフロン。右上掲載のものは、今回のハガキ裏より!



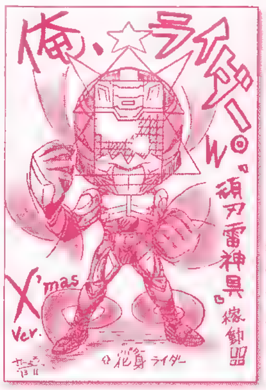
（奈良県　てつみん君）
♪ゆけーゆけー、ねお子とちお子、どんとゆけ!という、全く新しいテーマ曲を考えてみました

カード名のアイデア引き続き募集中!

前回に引き続き、カードの名前についての案を募集致します。内容やイラストは置いといて、とりあえずは面白そげなカード名をお願いしゃっす!

ルール&カードリストURL

http://kaiserchikuwa.yumenogotoshi.com/tcg.htm



（神奈川県　さによろ君）
☆データカードダスよりメリークリスマス。隔月化遅延のタイミングズレなどは微塵も気にせずに!



（大阪府　GON君）
☆こいつは新年早縁起技がいい!……のか? そしてこの中に入れなかった厳竜の悲しさ、

アフロ

川柳怪

毎回違ったお題でアーケードゲーム川柳を詠んでいきたい当コーナー。今回掲載作品のお題は「時間切れ」です。

> 両替し　急ぎ戻るも　カウント0

～寸評～　（石川県　二代目SB1号君）

刻まれていくコンティニューのカウントダウンと、尽き果ててしまった小銭。「特にクイズや麻雀(脱衣系)で何度リスタートの憂き目にあったことか(苦笑)」とは本人の弁。詠み人の無念が伝わってくるようです。

> 時間切れ　そのころ出てくる　答えかな

～寸評～　（栃木県　アフロ音ゲー部書記@kira君）

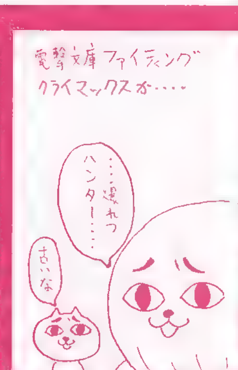
クイズゲーム、とりわけ解答方法が文字入力の問題では、分かっていてもとっさに答えが出てこないということは珍しくありません。そのプレッシャーから開放された瞬間に出てきても、どうしようもないですね。

今月のお題　缶コーヒー

ホットにコールド、季節を問わないオールラウンダー。ゲーセン飲料の定番ともいえるこちらが今回のお題です。

難解無解決 ムムゲーム

机を片付けていて、「アイカツ!」とは「アイギーナの予言・渇望!」の略だ、という4コマネームを発掘してしまった僕は、その4コマを完成させるべきなのでしょうか



←（奈良県　てつみん君）

Shake The アフロヅ

げっつ☆　今回のアフロでは、とっくに過ぎ去ったクリスマスのイラストが載ってるんですね。

ちくわ　うむ、黙っておればだれも気付かぬはずよ。

げっつ☆　次号でも、掲載時にはとっくに過ぎ去っているバレンタインイラストを特集する予定なんですね。

ちくわ　読者諸氏は気にせず投稿していただきたい!

ケソ　時間など、有って無いようなもの。そう、それは待ち合わせ時間の無意味さが証明している……。

げっつ☆　おお、ケソ師匠がどさくさに紛れて、遅刻をザン・高原……いやさ、ザン・公言しておられる!

ちくわ　アフロはフリーダム自由! 季節ネタは多少のフライングや遅刻もアリアリ未来の構えじゃあ!

ナカムラ　原稿の遅れには極刑ですけどネ!

アフロヅ　ギョヘーッ(義経断末魔)

A·Fro回覧板　次回の締め切りは**1月16日(木)必着!** 募要項は65ページ～66ページの欄外を参照してくだされ!! 各投稿作品は112ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

ウメハラコラム

道

コラムリニューアル第三回

近況＆大会を振り返る

コラムリニューアル第三回は、いろいろとイベント・大会があったということで、近況をメインに進めていくぞ！



Daigo"The Beas mehara

ウメハラ近況

――さて、今回のコラムは直近にドリームハック（スウェーデンで開催されたDream Hack 2013 Winter）やトパンガ（TOPANGA LEAGUE 第3期 Aリーグ）などが開催されたことですし、いつものテーマトークではなく番外編として、近況を聞いていきたいのですが。

モリカワ　前号から今までの間ではどんな感じだった？

ウメハラ　転職や求人サービスのDODA（デューダ）というところから依頼されて講演をやったのと……次はもう大会の話になるのかな？

モリカワ　転職というと、話を聞きに来る層はあまりゲームやらなさそうに感じるんだけど、どんな内容の講演をしたの？

ウメハラ　日本ってさ、転職するときにものすごく勇気が要るじゃない？　これがアメリカなんかだと全然違うらしいんだけど。ちなみに俺、さっきまでアメリカ人と会ってて、その人は元々ストⅡプレイヤーの人で日本語もしゃべれるんだけど。歳は俺の一個下かな？　その人は日本に4～5年住んでいたんだけど「もう日本はいいや」ってハワイに引っ越すらしいんだ。ハワイで自給自足の暮らしをして俺は生きるって言って（笑）。日本だとさ、なかなかそういう風に思い切ったことできないじゃない。まだ住所も仕事も決まってないのにハワイに行くとかさ。

モリカワ　住所も仕事も決まってないのにハワイ行っちゃうんだ（笑）。

ウメハラ　天気はいいし、最悪魚を釣って生きるっていうんだ。それを聞いて「日本が好きって言ってたけど、アメリカ人だよね～」って思ったよ。日本人でそこまでする人って、まず居ないと思うんだ。

モリカワ　そうだね～。まぁ日本であるとしたら、定年で仕事をリタイアしてからだよね。

ウメハラ　で、話を戻してDODAの講演で俺が何を求められていたかっていうと、俺ってこんな感じじゃない（手で高低差のあるグラフのジェスチャー）？　フラフラ定まらずにいろいろやってきて、でも何とかなってるから、転職を考えている人の背中を押すのに適していると思われて依頼してきたんじゃないかな。要するに依頼者は「（転職を）そんなに深刻に考えなくても何とかなるよ！」って言ってほしかったんじゃないかと。

モリカワ　あぁ、そういうゲームやってない層の人を相手に話すのか。じゃあ緊張とかは無く……。

ウメハラ　ほとんど無かったかな。今回はMCというか進行役の人が居たっていうのもあるけど。その人に語りかけるような感じだったんで、普段よりも楽だったよ。

モリカワ　一応ゲーム業界の末席に身を置く者として、ウメハラの講演に対する一般の方の反応というのは気になるんだけど……。未だに「だれこれ？」みたいな反応ってあるのかな？　見ても分からないかもしれないけど。

ウメハラ　イベント自体がすごく大きかったから、俺の講演以外の目的でイベントに来ていて、たまたま通りがかって聞いてた人も多いと思うよ。だから「だれこれ？」はあったんじゃない。ただ、途中で「質問ある方～」みたいな感じのコーナーがあったのよ。で、終わった後に進行の人に「このイベントで手を挙げているのを見たの初めてです」って言われて。大体は終わると「あ、そうですね」みたいな雰囲気で帰っていくらしいんだけど。

モリカワ　それは結構すごいんじゃないの？　それだけ興味を持ってもらっているってことじゃない。ちなみにどんな質問が来たの？

ウメハラ　よく覚えていないんだよね。「こんなときにはどうされますか？」みたいな感じだったと思うけど。あ！　思い出した。あとAmazonでサイン会やったわ。Amazonって普段サイン会なんてやらないらしいんだけど、向こうから話が来て。ここでも質問に応じたんだけど、ほかで聞かれるのとは違った感じのものが多かったかな。

モリカワ　思ったんだけどさ、最近はネットのニュースサイトなんかでウメハラの話題が取り上げられることがあっても、特に違和感を感じなくなってきたんだ。それって、やっぱり若くて、オンラインショッピングを利用するような層で、格ゲー以外のジャンルの人に認知されてきている、ってことじゃないかと思うんだよね。

ウメハラ　そうだね。聞いた話だと、一冊目の本（勝ち続ける意思力）はAmazonで売れた本の比率がすごいらしいんだ。3割くらいとかだったかな？

――比率もすごいですが、まだジワ売れしているっていうのは、さっき出たニュースサイトを見て買う人というのが多く居るんでしょうね。

TOPANGA LEAGUEと Dream Hack 2013 Winter

――次に最近の大会についてですが……。

モリカワ　これは『スパⅣ』という流れの中だけど、割と大きな話題になったんじゃないの？　「ふ～ど」が入れ替え戦行きになったりとか。「sako」さんがBリーグに落ちたりとか、「wao」さんの躍進とか。

ウメハラ　そうそう。そういう意味では、今回のトパンガリーグはいろいろと話題性のある大会だったんじゃないかな。

モリカワ　俺の感想いいかな？　事前に「wao」さんが勝っているっていうのは聞いていて、「また始まりましたな。隙間産業が……」と思ったんだ。で、「どうやってハメてんのかな～どれどれ」と動画を見てみたんだけど（笑）。普通に強くて驚いた。

ウメハラ　レアキャラで得している部分はあるとは思うけど、やり込んでいるし強いよね。

モリカワ　相手も対戦経験が少なくて、近付かれたときなんかにちょっと無理して、昇龍くらって～みたいなのはあったかもしれないけど、基本的にはすごい丁寧で強かったね。

ウメハラ　あのキャラは簡単に言うと、とにかくパワーがある。ただ、画面端以外では見えない起き攻めなんかは無いみたいだから、立ち回りがしっかりしていないと勝ち切れないんだよね。

モリカワ　割とちゃんとしたキャラなんだね。だれでも勝てるような強キャラではないと。

ウメハラ　そうだね。上位リーグは「やり込まないと勝てませんよ」っていうキャラが上がってきていて、『スパⅣ』っていうゲームにとってよかったと思うよ。

モリカワ　キャラはリュウ、ケン、ケン、（狂オシキ）鬼、サガット……あとユンか。

ウメハラ　そう、「かずのこ」以外は全員"弾キャラ"。見ていれば分かると思うけど、あのゲームの弾キャラ大変だから。彼らは簡単で強いキャラに流されなかったわけだけど、報われた感じがあってよかったよね。

モリカワ　この結果は、『スパⅣ』をさほど面白いと思っていない人でも「あ、最後こうなったんだ！」って感じるところはあったと思うよ。というか俺がそうなんだけど（笑）。

ウメハラ　だれが勝っても「よく頑張った」みたいな空気は

ウメハラ　2D格闘ゲームで数々のタイトルを手にしている格ゲー界の「カリスマ」。その華やかなプレイスタイルと多くの名言から世界中に数多くのファンを持つ。2010年米国MadCatz社とスポンサー契約。プロゲーマーとして活躍中。

モリカワ　「西日暮里ゲームスポットバーサス」の店長。自身も格闘ゲームプレイヤーであり、ウメハラとは十年来の友人。主な戦績は第一回闘劇『CAPCOM VS. SNK 2』（個人戦）ベスト8、ULTIMATE ZERO7団体戦優勝など。

あったと思うね。ただ俺自身について言うと、（上位リーグ）序盤は久しぶりにプレッシャーがあった。
モリカワ　ほう、それはどういう要因で？
ウメハラ　練習してきた期間が長かったし、組み合わせ的にもサガット以外には明確に不利なキャラが居ないのもあって、欲が出ちゃったね。
モリカワ　これはいけそうだなって？
ウメハラ　うん。で、目無し（優勝の可能性が無くなった）になってからはリラックスできたけど、今年の下半期はいい感じの勝ちが続いただけに反省点は多かったね。まぁでも、今年は「トータルで見ればよかったでしょう」という感じはある。トパンガリーグに関しても、来年も一からチャレンジャーとして気持ちを切り替えられると考えると、そんなに悪い終わり方じゃないと思ってるよ。

"例の試合" バックストーリー

モリカワ　話題に出たドリームハックの方は、なんかこう……見栄えのいいというか、そんな試合があったわけじゃないですか。一応アレ（決勝戦の対「Gamer Bee（以下、ゲマビ）」）がどういう心境で行なわれたのかについて。
ウメハラ　まずその前にね、ドリームハックに来たプレイヤーが結構強かった。アジアからは「ゲマビ」、「Xian」、日本の「ときど」と「マゴ」でしょ。それに「ライアン」、「Luffy」、スウェーデンの「Popi」、あと「Alioune」。警戒しなきゃいけない相手が8人くらい居たのかな。
モリカワ　それは多い方？
ウメハラ　最近は日本人が大勢参加する大会が増えてきているから普通に思うかもしれないけど、スウェーデンまで行って8人も警戒しなきゃならないって考えると結構大変なんだよね。途中で一度……準決勝かな？　「ゲマビ」と当たったんだけど、過去の動画を何回見直しても、アドン対策が分からなくて。「これどうしたもんかな〜」と思ったけど、とにかく何らかの対策というか、自分の中で結論を出さなきゃならない。で、無理矢理リュウが勝っている部分はどこか？を考えたときに、「パワー」くらいしか思い付かなかったのね。アドンは体力が少ないし。
モリカワ　読み合いをポイントで考えて、単価で勝負すると。
ウメハラ　接近戦、近距離でのパワーしか勝っている点が無いな、と。立ち回りでどうこうっていうのは無い。というか立ち回りが無い！　多少体力が減ってもいいから、とにかく前に出なきゃ話にならないわけ。それで、準決勝ではその場凌ぎの攻略で何とか勝てて、後はルーザーズ（ブラケット）に落ちたし、だれかが倒すだろうと。
モリカワ　と思ったら？
ウメハラ　と思ったら（笑）。「マゴ」には期待していたんだけどね。でも「マゴ」が負けちゃって、「Luffy」対「ゲマビ」は「ゲマビ」が勝つから……。
モリカワ　そうなの？
ウメハラ　（ローズ対アドンは）キャラ差がおかしなことになってるから。どーしようもないでしょアレは。火力が無いから間違いも起こらない。で、また「ゲマビ」じゃん？　さっきも言ったけど一回目は俺の中ではその場凌ぎの勝ち方だったから、普通にやったらキツいんだ。
モリカワ　「ぶちかましてやろう！」みたいな感じだったんだ？
ウメハラ　そうそう。グッチャグチャにする。考え得る"最グチャグチャ"にする……っていう決意があったんだ。
モリカワ　確固たる意思をもってぶちかます（笑）？
ウメハラ　かますっていうより……何だろ？　銀行強盗とかするときの人間って、ああいう心境なのかな。俺はやるぞ！みたいな。マトモにやる気無し！　っていうか、こっちはマトモに相手できるキャラじゃないから。別に最初から昇龍でグラつぶし（グラップ入力漏れの打撃つぶし）を狙おう、とかのプランがあった訳じゃないんだ。ただ、ドラクエでいうと「ガンガンいこうぜ」だったから。
モリカワ　作戦は決まってたんだ。
ウメハラ　で、接近戦でパワー勝ちっていうのも決まっていたから。そうしたら、向こうも結構こっちのグチャグチャに乗ってきたじゃん？　パナし昇龍とかもやってきたから。「そこだけ見たらこっち有利だよ？」っていう感じで。そこをガードとかで丁寧にやられるとキツいんだけど乗ってきたから、「あ、じゃあ失礼します」って（笑）。まぁ最初の昇龍連発とかが効いてると思うんだけどね。
モリカワ　人読みはあった？
ウメハラ　あったよ。見てると「接近されるとジャガキ（ジャガーキック）打つな」っていうのは分かって。要するに、遠距離ではずっとカクカクやって弾抜けだけ狙ってて、波動拳を見てから抜けられる距離よりも近付くと、「ジャガキッ！」って来るわけ。それで実際に踏み込むと、俺がイメージしていた通りに打ってきたから「これだ！」って思って、そこはレバーをガチャガチャやっといて。準備さえしておけばジャガキに昇龍は出るから。それで何とか接近して、ダウンさせた後はもうグッチャグチャ。セオリーは捨てました（笑）。
モリカワ　最近、各地で「勝つことも大切にしている」みたいなことを話してるじゃん？　そういうのも影響してた？
ウメハラ　うーん……そうなのかな。
モリカワ　それ以前のウメハラをひと言で表すと「中足波動パクステパクステ波動拳」じゃん？　ゲーム性だから仕方ないこととはいえ、「あーつまんねーなー」みたいな感じで俺は見ていたんだけど、勝ちにこだわるようになったことで、結果的に勝負のための道具を総動員しているでしょ？　そういうのはあの試合には現れている？
ウメハラ　まぁ"とにかく勝とうっていう気持ち"があるから、ああいうプレイになったというのは言えるよね。だって、マトモにやったら確実に厳しい闘いになるわけだから。それなら自分の中で勝てる見込みのある闘い方を……結果負けるとしても、そっちを選ぶべきだよね。ちなみに、何であの試合が沸いたかっていうと、だれがどう見ても"キツイから"なんだよ、リュウが。もっと言うとね、あの一試合だけじゃないんですよ。トーナメントの中でアドンの圧勝が続いてて、内容も内容だったからアドンに対して会場の空気が冷たかった、っていうのも関係してる。
モリカワ　まあ、立ち強キックとジャガキだけだもんな（笑）。
ウメハラ　それで、「Luffy」ってさ、ヨーロッパでは「やっぱ「Luffy」だろ！」みたいな感じで人気があるわけ。で、その"我々の「Luffy」"がボコられているわけじゃん？　しかも、研究とか鍛錬の結果ではなく、始めから開発者が用意していた技で！　"俺たちの「Luffy」"が！　そんな流れもあって「あのキャラどうにかしろ！」的な雰囲気になっていたんだ。なおかつ、「まぁDaigoもキツいよな〜リュウで2回勝つのは……」っていう空気の中での、あの試合だったからギャラリーが超沸いたんだろうね。
モリカワ　歴然たる悪役があってのアレだったんだ。日本人はそういうの好きだけど……。
ウメハラ　いや、そういうのは世界共通でしょ。とはいえキャラ勝ちでアレをやっていたら単なる初心者ですよ。キャラ的にキツいからこそ、ああいう特攻が必要だった。それは見ているギャラリーにも分かったはず。「ああ、特攻しないとキツいんだ」って。
――では、スペースも少なくなってきたので、そろそろシメのひと言などお願いします。
ウメハラ　2014年は、まず『ウルIV』はやるだろうなっていうのと、プロになって毎年仕事の幅が広がっているから、この調子を維持したいっていうのはあるね。当然プレイでもちゃんと勝つように。来年もよろしくお願いします。
――ありがとうございました。次回はまたテーマトークに戻しますので、読者＆ウメハラファンの皆さま、来年も当コラムをよろしくお願いいたします！

Daigo"The Beast"Umehara

リニューアル後も引き続きウメハラへの質問を募集中！

当コラムでは、引き続きプロゲーマー・ウメハラへの質問を募集しているぞ！　対戦格闘ゲームの質問や悩みはもちろん、それ以外のプライベートなものでもOKだ。質問やご意見が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー Mad Catz社提供の、下記オリジナルグッズを進呈！
ウメハラへの熱い質問やメッセージなどを、どしどし寄せてほしい!!

●採用者には以下のセットをプレゼント
◆メッセンジャーバッグ
◆Tシャツ
◆Team Mad Catz ステッカー
◆キーチェーン

●応募要項
■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
(株) KADOKAWA　エンターブレインBC
アルカディア編集部「ウメハラコラム」係　まで
■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

※いずれの場合も住所、本名（ペンネームもあれば明記）、年齢、Tシャツの希望サイズ（S、M、L）を記入の上でお送りください。


[Mad Catz メッセンジャーバッグ]


[Mad Catz キーチェーン]

[Mad Catz ステッカー]

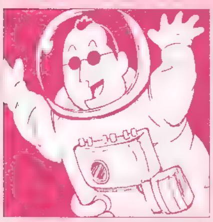
はみだせ 猛者通信

第5話 エンダーのモセル

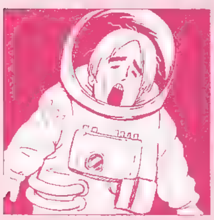
浴岩や強硫酸に落ちた後、骨だけプカーンと浮いてくるのはどうしてですか! 骨はそんなに最強材質なんですか! などと王道演出にもイチャモンを付ける我らこそジ☆ダップセであります。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな



まさ
新環境という馬を走らせ幾星霜。馨兕稜萃ばりに馬上生活を続けた気がするも、実は3カ月しか経ってなかったPiece Of タップセ。



ケソ
ふんぬぐるる!!"1 144ベアッガイⅢ"の上腕のポリキャップはめ込み、異様にキツかったのは気のせいではアリアス・モマ。



タキヨス
本誌一タイトロープな進行を営む猛者通信担当編集。次の釣りシーズン突入を控え、3DSからロッドに装備を変更してみるか。

忍法果たし状

Emergency on Planet Earth.

まさ　知るかね君。勝利を確信した双子座のジェミニ（重複）のごとく油断していたら、2013年が間も無く終了だという厳然たる事実を。

ケソ　ドゥ、ドゥワゥフー！（目を見開き with シッコチビリング）　来月から頑張ろうと思ってたら、結局何もできなかったこの一年。

まさ　流行語大賞や今年の漢字も発表され、やんぬるかな年の瀬気分も全開であるが、今年のヒット商品自慢でよく見たのがコンビニコーヒー、いわばセブイレ(イナイレ風)のドリップヒコイさね。

けそ　ああ、夏ごろから話題になってましたね。

まさ　我自身も愛好しておったし、客観的に見ても売れとるのう力石、という感じはしていたが、まさかこれほどまでとはな。

けそ　僕はあまり珈琲には詳しくないですが、セブンコーヒーは値段以上のプレミアム感があるって話じゃないですか（ステマ気味）。

まさ　んむそ。レグラゥ百円という値段もさることながら、味のほうもなかなか「ン・マーイ！」という按配だ。こりゃ町のコーヒー専門店も戦々恐々間違い無しさね。

ケソ　そんなに美味いなら、ゲーセンでも販売すればいいじゃない。

まさ　オッ。対戦の合間やギャラリーやるとき、ドリップしたてのコーヒー片手も乙かもしれんな。店員にバリスタ修行をさせれば"コーヒーの美味いゲーセン"として名を馳せることができるかもしれんぞ。

ケソ　ゲーム子ゼルでネタとして登場して、結局失敗して終わり……的な流れが想像できますね。

まさ　ミー2ミー2。

タキヨス　んで、ヒコ井カフェ夫談義が終わったところで、今回の猛者なんだけどよ。2013年を締めくくりつつ、なおかつ2014年の一層の飛躍を予感させるアレを頼むぜ。

ケソ　直近のゲセ話題といえば、AC版『パズドラ』のロケテストがあったとか『COJ』のバージョンアッペルとかその辺ですかね。

まさ　ゲームといえば、もうすぐ『エンダーのゲーム』が映画公開されるな（こじつけ感）。

ケソ　我らが愛好する"ガリオン[それはなぁに？]少年"が活躍する『ベルガリアード物語』でもおなじみ、ハヤカワ書房から発行されティールSF大作です NE。

まさ　ンムソ。いまさらストーリーをドヤ顔解説で語るのも興醒めゆえ、以下にエコロジカルなコピペを貼るので、未読の方はなんとなく内容をつかんでみるといいだろう。

～Amazonさん掲載『エンダーのゲーム』あらすじ～

容赦なく人々を殺戮し、地球人の呼びかけに全く答えようとしない昆虫型異星人バガー。その第三次攻撃に備え、優秀な艦隊指揮官を育成すべく、バトル･スクールは設立された。そこで、コンピュータ・ゲームから無重力訓練エリアでの模擬戦闘まで、あらゆる訓練で最高の成績をおさめた天才少年エンダーの成長を描いた、ヒューゴー賞／ネビュラ賞受賞作！

まさ　以上が引用となる。分かったか？　分かったらさっさと行け（ブラウル的理不尽叱咤）!!

ケソ　ヒューゴー賞、とかいうとギガスブリーカーチャンピオン決定戦、みたいな趣がありますが。

タキヨス　ばっかオメェ、ヒューゴー賞は『ニューロマンサー』や『宇宙の戦士』、『デューン』とか、そりゃもうパねぇ名作が受賞している銀河的SF権威賞なんだよ！

ケソ　そうなんだ～（レコ）。

まさ　というわけで、今回は『エンダーのゲーム』を題材に2013年を締めくくってみるか！

血に染む霞

The Return of the Space Cowboy.

タキヨス　『エンダー～』はSFとしても王道中の王道っつーか、ゲイムギョウカイにも半端無く影響与えてるよな。アーケードだけでも本作を想起させるような作品は結構あるだろ。

まさ　仮想戦闘で戦士を育てて実戦投入～という流れなら、『イメージファイト』や『バーチャロン』、『ライデンファイターズJET』などが挙げられるさなあ。

ケソ　『ライデンファイターズJET』もそうでしたっけ？

まさ　前半はシミュレーター、後半が実戦じゃなかったか。

ケソ　なーほーねー。

まさ　今となっては"仮想現実"がオナジミングな風潮になっているが『エンダー～』が発表された1980年代の中盤では「あたかも戦場に居るかのようなゲームで戦士を育成！　なんて斬新でナウイ小説なんだ！」と鼻息スルピス状態だったな。

タキヨス　ゲーム巧者が世界を救う～的な話なら、『ウォー・ゲーム』とかがあったけど、『エンダー～』の場合は出生直後から人格や思想をモニターして、バーチャルリアリティで戦士を育てる、っつーのがSFマインド全開だよな。

ケソ　人間関係や処世術すらも仮想のゲームから学んでいくとは、すごい時代が来たものだね。

まさ　そこでだ。エンダー少年が劇中で主に遊んでいたのは、謎の巨人をムッコロして後に作られた世界を舞台にしたファンタジーゲームであったが、猛者通裁量に則って、次世代のエキスパートを育てる仮想遊戯を考案してみたゾーっと。

タキヨス　何だその紙……次世代仮想戦争八傑衆？（※次ページ参照）

まさ　ぜひともエンダー少年に味わってほしい仮想現実を用意してみた。では見ていこう、一つずつな。



ラッシャーへのリベリオン

Rock Dust Light Star.

タキヨス　つーか、いきなり何だよ『エンダーの犬のおさんぽ』って。セガから出てたヤツでいいじゃねえか。

まさ　ちいとも分かっとらんな君よ。犬のお散歩のだいご味は、飼い主とのコミュニケイションや、ほかの犬との第三種接近遭遇における不慮の事態の発生ではないかね。このゲームでは、あえて狭い通路でほかの飼

絶！ 次世代仮想戦争八傑衆（withフレーバーテキスト）

タイトル	内容
エンダーの犬のおさんぽ	狭い通路でワンコ同士がぶつかったときの緊張感を味わってみろ、金メッキのおなら野郎。
エンダーのマグロ漁船	マグロ漁船を仮想遠隔操作し、そこに居ながらにして漁業を営む権利がそれらにはあった。
エンダーのミゾグゥチ	見ろよ！ 溝口 誠の一日を仮想体験できたらどんなにすばらしいことだろう。
エンダーの裸の大将	放浪生活を送りつつ仮想空間の中で絵を描く。それが自由な発想の根源であった。
エンダーの味平	はじめい！ の声とともに見たことの無い食材で胃を満たすことを選んでもよい。
エンダーの子連れ狼	拝一刀チームと大五郎チームに分かれて、それぞれの視点で事件を楽しんでやるぞ。
エンダーのバンジージャンプ	実際に飛ぶのはタマヒュン確定だが、仮想空間なら何度も飛び放題だ、チビの相棒よ。
エンダーのクマプソ	100エーカーの森の奥深くに住むクマプソの心境を知りたいなら、これで決まりだろう。

い主＆ワンコとすれ違い、それらにどう対処していくかの状況判断を培うものでR。

ケソ　すれ違う飼い主＆犬もキャラコンフィグできるといいですね。大豪院 邪鬼＆チベタン・マスティフ、柵太郎＆ティーカッププードルとか。

タキョス　極端過ぎんだろ。

まさ　犬を散歩させるというありふれた日常の中に潜む闘争の牙。理不尽なまでに襲い来る飼い主同士の軋轢にどのように立ち向かうか。銀河の命運は今君に託された。

タキョス　なにもっともらしく壮大に語ってんだよ。で、次のマグロ漁船って何だよこれ？

まさ　これは意外に実用的かもしれないさね。遠洋漁業に行く前に、リアルな船酔いやリアルなビタミンC不足を体験し、過酷なミッションに備えるというものだ。ついでに、船そのものを遠隔操作して、無人オートメーションでマグロをバカスカ釣りまくれたら言うこと無いでっしゃろそうでっしゃろ。

タキョス　そんなにうまくいくとは思えないがね。んじゃ次の「エンダーのミゾグゥチ」……なんだこりゃ？

まさ　その名の通り、『ファイターズヒストリー』に登場する溝口 誠の一日を追体験しようというゲームよ。理不尽な闘争に巻き込まれ理不尽な混乱を巻き起こし理不尽に日が暮れていく——そんなミゾグチの視点から、この世界の問題点を洗い出していこうという社会派ゲームだよ。

タキョス　世界の問題点というか、溝口の存在そのものが一番深刻な問題だと思うけどな。平和を尊ぶエンダー少年の心は、ミゾグチマインドには耐えられんぞきっと。次の裸の大将ってなんなんだよ。

まさ　ヴァーチャルな空間を放浪し、その中で絵画を描いてみるか！　というアーティスティックなゲームを予定している。実際に場所を移動しなくとも、普段は行けないようなところに赴いてスケッチなどが楽しめるという寸法さな。

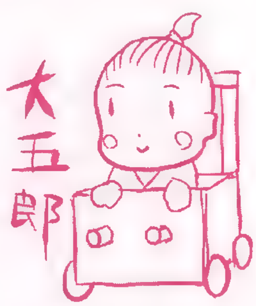
ケソ　おっ。するってえと、モン・サン・ミッシェルの尖塔に登ってスケッチ、とかが可能なんすね。

タキョス　話だけ聞けば悪くないと思うが、山下 清を絡ませる必要はないだろ。清じゃなくて自分のアバターを作らせろよ！　じゃあ次のエンダーの味平ってのは……。

まさ　仮想空間の中で自由に調味料や食材を組み合わせ、これまでに無い料理を作ってみようというゲームだ。実際にヤバチェルな食い物を食って腹を壊したり、現実では手に入りにくい食材を組み合わせたりして、次世代の包丁人を育成してみるか。

タキョス　この子連れ狼ってなんだよ。もう全然宇宙の脅威とか関係ねーじゃねえか。

まさ　これは仮想現実体験の真骨頂、一つの事件をそれぞれ違う人格、立場に成り代わり考察、対処していこうというゲームだよ。



ケソ　拝 一刀はともかくとして、大五郎は主に乳母車に乗っているだけな気が……。

タキョス　……本気で突っ込むのも疲れたし、もうこの辺でいいか。

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

まさ　こうして考えてみると、今の世界じゃ『エンダー～』に登場する仮想現実ゲームたちは、そう遠くない未来に実際に遊べるようになるかもしれんぞ。

ケソ　今やってる『ガンダムビルドファイターズ』も、一種の仮想現実ものですよね。ガンプラバトルのシステムが現実のものになればいうことなしなんですけどねえ。

タキョス　負けた後に作ったガンプラが壊れるのは悲しいけどな。

ケソ　『エンダーのゲーム』ほどに先進的なシステムはまだ無いですが、アーケードに置いてある『戦場の絆』と『ガンダムトライエイジ』、そしてガンプラを組み合わせれば、ガンプラバトルに似たようなのが作れるかもしれません。

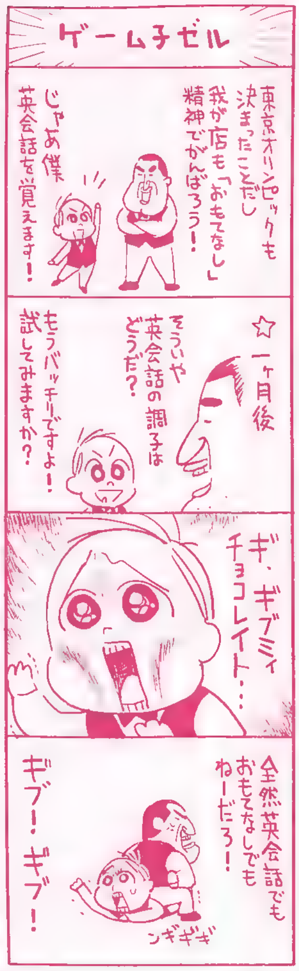
まさ　もしかすると、我々が生きているこの世界も何らかの仮想現実で、戦士を選び出すために見せられているニセ現実かもしれないゾ。

ケソ　なーんだ。ニセの現実なら、猛者の締め切り遅れてもいいよね！

タキョス　いいわけねえだろ！　んなら、仮想キャンティマ万力の刑に処してやろうか!?

ケソ　かかかか勘弁！

～つづく～



はみだし便り

うす、タキョスである。今月は所謂出版業界鉄の掟"年末進行"というヤツに振り回された揚げ句、ブチケンの原稿も相変わらず遅いため、ヤキモキしたり怒ってみたりと忙しかった。ときに山下画伯といえば本人よりも雁之助師匠の方がワンチャン有名までであるが、花王名人劇場、裸の大将放浪記の「ヨメ子は天女になったので」という話は泣ける……というか泣いた。猛者読者諸兄もぜひ観てほしいダス！　ワシも舞うダス！

猛者ール通信

ッフセにやってほしい企画や、やら罰ゲームは以下のあて先まで。名もお忘れなく。採用された花王場には、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先

ロード オブ ヴァーミリオンⅢ特集
第二部スタート！ マニアックな情報を見逃すな！

LORD of VERMILION Ⅲ
ロード オブ ヴァーミリオンⅢ

まだまだ続く『LoV』特集!! ここからは、各講師が状況別の戦闘テクニックを紹介していくぞ！ 細かな数値を乗せたダメージ検証表なども見逃すな!!

担当はこの人 **ADL**
マナタワーの攻防には細かな駆け引きもいっぱいあってテクニックの紹介にもってこい！ いっきますよ！

迷い子 **凡**
なにやら、ADL君のテンションが高いみたいだけど、いい情報、教えてくれるって言うから着いてくか！

FAQ パートⅣ ～バトルスキルアップ～ タワー攻防編

部隊の弱さを補う戦術ってないんですか？

相手が高コストの使い魔を完成させて攻めてきたが、自軍の高コスト使い魔の召喚が間に合わず、太刀打ちできなかった……こんな状況はよくあるとは思うが、ここで諦めてマナタワーを放棄してしまうのはまだ早い。使い魔のジョブ相性が悪く、スペックも敵より低いといった状況であっても、制圧したマナタワーを有効活用すれば勝機は十分にあるのだ。そして、その秘訣はスーパークリティカルにあり！

スーパークリティカルはマナを吸収中やマナタワーを制圧しているユニットへ攻撃した際に発生し、ジョブに関係なくダメージが大幅にアップし、ATKが高ければ高いほど大ダメージを期待できるのはもちろんのこと、固定ダメージが25と高く、通常の固定ダメージの5と比べても5倍違うのだ。しっかりスーパークリティカルを蓄積していけばDEFの高い使い魔を相手に、ATKの低い低コスト使い魔だけで撃破できることもある。うまく活用していきたい。

しかし、敵もそれを警戒してやすやすとは狙わせてもらえないだろう。

それではどうやってスーパークリティカルを狙ったらいいのか。そのポイントは右の二つにある。

スーパークリティカルのススメ

下の表はDEFが100・150・200の使い魔に対して、スーパークリティカルによってどれだけダメージを与えられるかをまとめた表だ。

DEFが100以上ある場合はATKが100ほどあれば、まとまったダメージを与えられるが、ほとんどのコスト10の使い魔では最低保障ダメージしか与えられない。しかし､それでも一度に25ダメージ与えるので、四人、もしくは四回攻撃すれば最低保障ダメージだけで100ダメージを与えられる。これはATK120の使い魔の攻撃に匹敵するダメージだ。複数の使い魔を用意して積極的に狙っていきたい。

DEF100

ATK	ダメージ
25	25
50	25
70	38
100	76
120	101
150	139

DEF150

ATK	ダメージ
25	25
50	25
70	25
100	36
120	61
150	99

DEF200

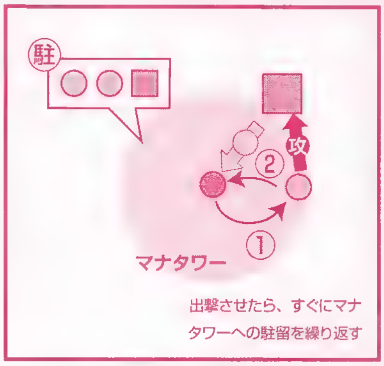
ATK	ダメージ
25	25
50	25
70	25
100	25
120	25
150	59

狙い目① タワー駐留時

まず一つ目は、かなりオーソドックスな方法となるが一旦マナタワーに駐留させて相手のタワー制圧を狙わせる作戦だ。

相手が制圧を始めたらマナタワー内に駐留している使い魔をすべて出撃させてスーパークリティカルを狙っていこう。敵が制圧中の使い魔から目を離していて気付いていない、もしくはうかつに制圧を続けるようならチャンスだ。短期間の間に一気にHPを減らすことができる。数が多ければ多いほど与えるダメージが増え、戦果に期待が持てるので、味方も協力して撃破を狙っていこう。

相手が油断しているとスーパークリティカルが重なって、そのまま使い魔を撃破できる可能性もある。高コスト使い魔であっても耐えきれなくなるぞ。相手がそれを警戒してマナタワーを制圧せず、マナタワー周辺に居座るようなら、一体ずつマナタワーから出してゲートへと逃がそう。



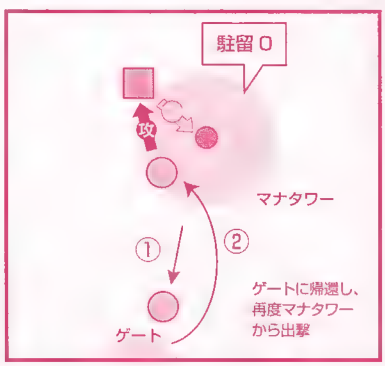
出撃させたら、すぐにマナタワーへの駐留を繰り返す

ヒールローテーション

マナタワーから出撃すると、敵をタッチして攻撃指示を出さずとも自動的に範囲内の敵に対して最速で攻撃する。これを利用してタワー内からの出撃と駐留を繰り返すのがヒールローテーションだ。出撃させた使い魔をすぐにタワーに駐留させることで、敵に攻撃されるのが一度だけで済むので、よほどATKの高い使い魔でない限り低コストでも戦えるぞ。

狙い目② ゲート帰還からの不意打ち

マナタワーに大型使い魔を駐留させたのを確認すると、敵の使い魔がスーパークリティカルを警戒して、制圧せずに付近で待機しているというシチュエーションをよく見掛ける。そういうときは一度マナタワーから出現し、ゲートへ帰還させよう。駐留時と違い、マナタワー内に居る使い魔数が0と表示されるので、敵がマナタワーを諦めたのだと判断して制圧を開始しやすくなる。それを見計らって、使い魔をそのマナタワーから出撃させ､スーパークリティカルを狙う。このとき、一人でも抗戦できうる高コストの使い魔をマナタワーから再出撃させ、残りの低コスト使い魔は安全なマナタワーから出撃し、マナ吸収をしておくといい。この際に､「一旦下がる」といったチャットを飛ばした後、今度は対象の使い魔で「マナタワーを守る」とチャットを飛ばしておけば、味方だけがタワー内に取り残されるといった心配も無くなる。



ゲートに帰還し、再度マナタワーから出撃

ゲートリターン

まずはヒールローテーションで粘り、それでもダメそうなら、まずは部隊をゲートに向かわせよう。追い掛けてくるようなら時間稼ぎになる。

ゲート帰還後はすぐにはマナタワーへ戻らずマナ吸収要員のみ、安全なマナタワーへ向かわせてマナ吸収をし、大型使い魔はそのまま待機。相手が警戒を解いて制圧を開始し始めたらマナタワーから出撃しよう！

こちらが制圧するときはどうすればいいの？

では今度は、自身が制圧する側になったときに注意しないといけない要素について考えていこう。

まず、マナタワーに駐留している敵の使い魔が居るかどうかの確認を必ずしておくことは必須だ。該当するマナタワーをタッチすると、画面左下のタッチインフォメーションに駐留している数が表示されるのでしっかりと確認しておこう。

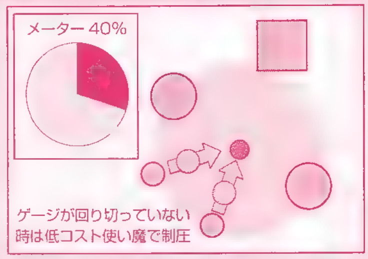
もし、駐留している使い魔がいるとしたらどんな使い魔が駐留しているか把握しておくことも大切だ。その場合、マップ全体を確認して、撃破した覚えのない大型使い魔が戦場のどこにいるかを確認しておくといい。味方の大型使い魔が居ないのに、敵の大型使い魔が居なくなった時は、死滅した可能性よりもマナタワーに駐留しているか、ゲートに帰還している可能性が高い。

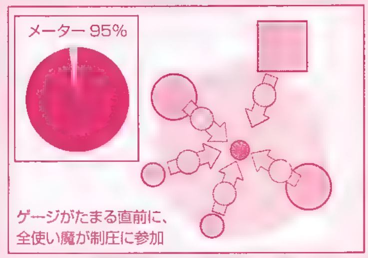
次はゲート付近に居る使い魔の確認も忘れないようにしよう。左で紹介した通り、駐留数が0と表示されていても、ゲートを経由してマナタワーから出撃してくる可能性もある。特に[バハムート]や[オーディン]といった撃破する度に能力が上昇するアビリティを持つ使い魔ほど、そういったスキを突いてくるので、マップ全体を見て、大型使い魔の居場所は常に確認しておきたい。そして、マナタワーの制圧にはできるだけ多くの使い魔を参加させよう。制圧する使い魔数が多ければ多いほど制圧速度が上がるので、スーパークリティカルを受けるスキが無くなるだけでなく、相手がマナタワーを防衛しに来たとしても使い魔数の差で返り討ちにできるためだ。ここでも味方との協力を大切にしていきたい。さらに奥の手として、スーパークリティカル回避術を紹介しよう。これについては右のカコミにて詳しく説明していこう！

制圧ゲージの仕組みを理解しよう

制圧ゲージのゲージ上昇量はメーターが回り切った時点で制圧に参加していたユニットのコスト分だけゲージが増える。また制圧する速度はユニットの数に左右されずに一定である。この仕組みを利用して制圧メーターを回転させるのは低コストに任せ、メーターが回り切る直前で全員が参加すれば、スーパークリティカルを受けてしまう制圧行動時間を極端に減少させ、なおかつ制圧速度を落とさずに済む。

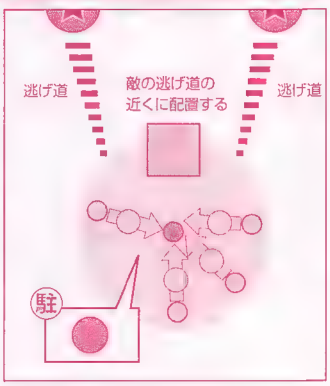
ただし制圧している使い魔が倒されてしまうと制圧が途中で止まってしまうので注意しよう。メーターを回転させる適任は［ルナ］や［鳳凰］といったクリティカルガードを持つ使い魔がいいだろう。





駐留している使い魔が逃げて行く方向に大型使い魔を配置

マナタワーに駐留している使い魔を制圧してあぶり出すときに、うっかり逃げられないように大型ディフェンダーの使い魔は注意しておこう。基本的にタワー内に取り残された使い魔が逃げやすい場所はほかのマナタワーもしくはゲートの二択となるが、中でも距離が近く、また制圧しているマナタワーから自由に出撃できるゲートへ帰還する可能性は高い。そこを狙い、ディフェンダーはより敵に接近できるマナタワー上部の敵の逃げ道に配置しておこう。スロウアタックを当てていけばゲートにたどり着く前に撃破できる可能性が高い。アタッカーならフリッカースタイルで弾くのも有効だ。



荒らしと防衛はどちらを見ればいいの？

序盤のコスト20の使い魔の荒らし合いになった際、荒らし使い魔とマナ吸収使い魔のどちらに集中すればいいか分からなくなる事がある。そんな時は、使い魔が受けるダメージが高い方を優先すると覚えておくといい。それぞれ、一回の攻撃でどれくらいのダメージを受けるかを把握しておけば、おおよそ何秒間は死滅せずに済むかが分かる。その間は操作を放っておいても、問題ないということになるのだ。

右の表ではコスト10の使い魔のDEFに合わせて、荒らし要員として起用されやすい使い魔の超覚醒時のダメージの一覧となっている。目安として覚えておこう。

●荒らし使い魔のダメージ一覧

コスト20の超覚醒時相当のATK90で計測。

DEF	通常	クリティカル
5	58	125
10	56	121
15	54	117
30	52	113
25	50	109
30	48	105
40	44	97

ADL流上達のコツは？

先月号では語りたいことがありながら、欄外枠の小部屋でウスウスしていたADLだが今月号では大きめの部屋に格上げ！ 上達の持論をかましてくれ！

●デッキは柔軟に育てていく

僕は基本的に序盤のコスト20の使い魔の荒らし合いが嫌いなんですよね。特に相性がよくない、又は一方的に荒らせる相手じゃない限り、荒らしには行きません（笑）。それではそのマナをどこに使うかというと、防衛用使い魔の［フォルコン］を召喚して、しっかり相手の荒らしから低コストのユニットを守るようにしています。マナ吸収している低コストを狙われますがその使い魔は生きては返さん！ という勢いでしっかりスロウアタックを決めていきます。相手が荒らし用の使い魔に掛けたマナ以上の働きをさせたら負けなのでしっかり捕まえて撃破し、そこに割いたマナを無駄にさせるのがポイントです。マナ吸収中のユニットは基本的にマナタワーの下の方に配置して、荒らし使い魔からなるべく遠ざけるようにしておきます。それを追い掛けるようにすれば、ほとんど、荒らしは機能しなくなります。このように、何も荒らし合いだけじゃなく、柔軟な使い魔の召喚順序を用意しておくことが大事だと思います。

●使い魔のポテンシャル

例えば相手が先に荒らしに来たので、本来荒らしに向かわせるはずだったコスト20の使い魔を超覚醒してマナタワーの守りに運用した。これって、臨機応変に立ち回ったように見えて、実は無駄なことなんですよね。そもそもコスト20の使い魔を出さずに高コスト60のメイン使い魔で防衛すればその後の覚醒・超覚醒のタイミングが速くなりますから。防衛してから、荒らしにいけばいいという考えもありますが、コスト20の使い魔の旬は序盤にあり、その機を逃すと、今度は高コストの使い魔が召喚されて荒らしが機能しなくなってしまうんですよね。ですから、仮に敵の荒らしが来たから守らなきゃと思っても、荒らし要員の使い魔を召喚してしまったからには荒らし合いに持ち込まなければ意味が無いんです。自分が割り振った使い魔の役割を果たすことが大事で、それこそが、その使い魔のポテンシャルを発揮できる唯一の方法だということを認識しておくのがポイントですね。

●味方との強力がいい結果を生み出す

中盤において、高コストの使い魔が超覚醒して、相手のマナタワーを攻める際、なるべく多くの使い魔で攻め上がりたいのですが、そこに味方の動きが加わるとさらに可能性が広がります。

例えば味方が低コストの使い魔を狙い、自分は高コストの使い魔を狙うとする。相手は追い返したい気持ちと、自陣のマナタワーが近くにあることから、体力がギリギリになるまで強気に戦闘を仕掛けてくることが多い。そこで低コストを狙っていた味方が途中から高コスト狙いにシフトする。それまでのHPの減り具合からまだ戦っても大丈夫だとマナタワーから離れてしまったため、あわてて戻ってもマナタワーまで辿りつけなくなる。こういった駆け引きも自力では実現できない、味方との連携ならではなのだと思います。

FAQ パートV ～バトルスキルアップ～ アルカナストーン攻防編

担当はこの人 のどぐろ

「おとめろぶ」はじめました。そこのキミ！「おとめ？」とかいう顔でこっち見るな（恥）!!

迷い子 凡

最近は旅先でのプレイ＆テーマデッキ作りをブログに掲載していくのが楽しい。これで勝率が伴えば……。

アルカナストーンの攻防は撃破のチャンス!?

アルカナストーンは、その残量によって試合の勝敗が決定してしまう、最重要施設。そのため、試合の終盤ではアルカナストーンをめぐり、その周辺を舞台とした戦闘へと発展しやすい。そこではアルカナストーンの破壊や防衛といった負担を抱えているため、大型の戦闘用ユニットが自軍に居るのであれば、撃破ポイントを稼ぐチャンスともいえる。ここでは、アルカナストーン付近での防衛や破壊時に、しっかりと防衛、破壊をこなしつつ、敵を撃破していくためのアルカナストーン活用術を紹介していこう。

防衛しているディフェンダーを狙え

敵軍アルカナストーンを防衛しているディフェンダーは、そこから動いてしまってはアルカナストーンを破壊されてしまうため、その場所を動くことができない。また、施設防衛を第一とするためガーディアンスタイルであることが多く、攻撃力も低下している。通常ではスロウアタックを警戒して近付けないアタッカーも、リスクなく攻撃に参加することができるチャンスだ。集中砲火で迅速に撃破しよう。

ディフェンダー狙いのマジシャンを狙え

自軍アルカナストーンの防戦をする際は、DEFの高いディフェンダーを突破するためにマジシャンがラインを上げざるを得ない。マジシャンは、移動速度の速いアタッカーからクリティカルダメージを受けてしまうので、ゲートやマナタワー付近など、回復施設の付近で立ち回ることが多い。アルカナストーンの攻防時がマジシャン撃破の絶好のチャンスとなる。もちろん自軍ディフェンダーの持久力を高めることにもつながるぞ。

スーパークリティカルを狙え

アルカナストーンを破壊している低コスト使い魔に対しては、積極的にスーパークリティカルを狙っていきたい。メインユニットの操作が優先されやすいため、低コスト使い魔はアルカナストーンの指示を出したまま放置していて、こちらの接近に気付かず、無防備な状態であることが多いぞ。［バハムート］、［オーディン］のように撃破を戦力へと換えられる使い魔を有していれば、なおさら利点は大きい。

ジョブ別アルカナストーン攻防テクニック紹介

アタッカー

凡：アタッカーといえば、やっぱり速さが売りっスけど、アルカナストーンの周りで戦う時って結構足止まってるんすよね。それでも輝く方法ってあるんスか？

の：確かに、アルカナストーン周りでの戦いは足を止めてのドッグファイト感はある（笑）。それでもアタッカーの特徴を生かすことはできるんだ。例えば……

接近してきた敵ユニットをフリッカースタイルではじく！

凡：おお！　その心は？

の：防衛しに駆けつけたディフェンダーを施設へ近づかれる前に弾く。ディフェンダーはガーディアンスタイルにすれば弾かれない特性を持っているので、それを防ごうとすると足が遅くなる。そうなると、ストーンを割る時間を稼げるっていう寸法さ！　そのまま近づいてくるなら弾き続ければOK！

凡：ふむふむ。アタッカー相手にもそのまま有効な感じがしますな！

の：そして……

防衛に回ってヒット＆アウェイ！

凡：アタッカーが防衛を!?

の：そう。小型使い魔を狙ってパクパク食べる。アタッカーを嫌って、大型使い魔で撃破しようとすれば、その分アルカナストーン破壊を中断させることができるんだ。

マジシャン

凡：マジシャンはどうっスかね？　攻めるのに向いてるってのは分かりましたけど……。

の：そうだね。マジシャンの一番の強みは

アルカナストーンを防衛しているディフェンダーを撃破できること！

ぜひともアルカナストーン破壊に参加してほしいよね。

でも、そのほかにも……

スプレッドショットで自軍アルカナストーンを守る！

これもかなり有効だよ。

凡：これは気持ちよさそう！　アルカナストーンに密集している使い魔たちに向かってスプレッドショットを放ち～の、そして、一気にせん滅ってやつっスか？

の：まさにそれ。スーパークリティカルが絡めば、スプレッドショットで一体に与えるダメージ減小分も補ってくれるし、小型使い魔はもちろん、大型使い魔もまとめて一網打尽にできるんだ。

それに自軍アルカナストーンの付近には必ずゲートがあるから、アタッカーに狙われるようならすぐに帰還して相手を引きつけてアルカナストーンを守る方法もあるよ。

凡：なるほど。攻めるのに向いているとはいえ、引き際の判断はちゃんと考えろってことっスね！

アルカナストーンの攻撃と使い魔との交戦を両立「ストーンバトル」

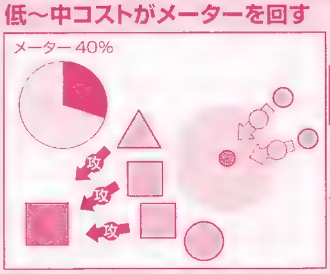
凡：アルカナ破壊していると、敵にバシバシ攻撃されて、やられっぱなしでストレスたまるんすよねー。

の：そんな時に使えるのが"ストーンバトル"！　アルカナストーン破壊と戦闘の両方を、ほぼ同時にこなすことができるよ。

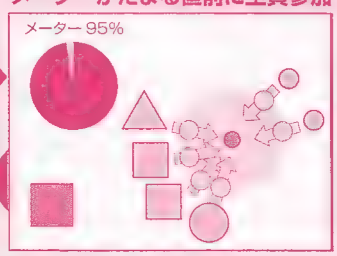
凡：スーパーテクニック過ぎてやばい！　どうやればいいんすか？

の：ゲージ回転中にバトルして、1回転する直前にストーン破壊、これを繰り返そう！

低～中コストがメーターを回す



メーターがたまる直前に全員参加



①メーターの回転中は、低～中コストにアルカナストーン破壊の指示を出しておけばいい。どんなに参加してもメーターの回る速度は一定だからだ。その間、高コスト使い魔にはバトルの指示を出そう。

②メーターが1回転する瞬間に参加しているユニット数とコストによってアルカナストーン破壊量が決まる。これに合わせてストーン破壊指示を出そう。

ディフェンダー

凡：ディフェンダーはアルカナストーン防衛の要だから、それだけにやらなきゃいけないことも多いっすよね……。
の：そうだよね。例えば凡ちゃんだったら、どんなことが思い付くかな？
凡：そうっすね、ちょっと多くなっちゃうんすけど、まずはガーディアンスタイルで防衛と……、それにガーディアンスタイル。あとはやっぱり、ガーディアンスタイルが重要って感じっすね……。
の：全部ガーディアンスタイルじゃねえかー！（ガシャーン）
凡：ひいい！　すんません！
の：アルカナストーンを守るのはもちろん主要な仕事だけど、細かなテクニックを駆使することで、より効率のいい防衛ができるようになるよ！
凡：そうなんすか？　ガーディアンスタイルにして防衛しておけば、とりあえずは問題ないって気がしてました……。
の：凡ちゃん……。今回は防衛といえば、このキャラクターといえる［ラー］を使った防衛テクニックを紹介していくよ！

早めのケアを心掛けよう

凡：そういえば、敵が来ると思ったから、あらかじめアルカナストーンの上でじっとガーディアンスタイルにして待機していたら、無視され続けて試合終わってたって時があるんすよね。あれ、切ないっす……。
の：けん制という意味はあるけれど、できれば敵軍が狙ってるアルカナストーンを見極めて、相手の破壊行動に合わせて順次防衛していく要所を切り替えていけるといいね。
凡：例えば、センターストーンを限界まで守って死滅する前に、サイドストーンに移動って感じっスか？
の：うん。撃破を狙って追い掛けてくるようならその間は破壊できないから、防衛していることになるよね。ほかには、相手がアルカナストーン付近にあるマナタワーを基点として制圧したがっているようなら、そこで戦闘を繰り広げてもいい。アルカナストーンから遠い戦場で戦うことも防衛手段の一つだね。とにかく時間さえ稼げれば防衛できているといってもいいね。
凡：なるほど！　時間を稼ぐんっスね。

ラーを使った実戦テクニック

凡：［ラー］の"無敵感"半端ないっスよね！　もう［ラー］３体超覚醒したら試合負けないんじゃないスか？
の：［ラー］の防御力、施設防衛力、耐久性は極めて優れているけれど、それでも絶対に撃破されないってことは無いんだ。例えば、マジシャンの攻撃の最低保証値である15ダメージ。これを3体からくらうと45ダメージ、［ラー］の体力が700だから……。
凡：16回くらったら死滅？　十分な回数耐えてるとは思うけど、無理な攻撃回数じゃないっすね。
の：それに、固定値以上のダメージを与えてくるマジシャンは居るし、ほかのジョブからのダメージもある。１回の攻撃でどれだけ体力を削られるのかを知っておくことが、［ラー］で防衛する際には重要だよ！
凡：右の表の使い魔は要注意っスね！

ダメージ表①

DEF305	ダメージ
シェラハ	43
紅蓮の魔導師	66
わだつみ	99
デス	101

ダメージ表②

DEF405	ダメージ
シェラハ	15
紅蓮の魔導師	15
わだつみ	19
デス	21

ダメージ表③

DEF455	ダメージ
シェラハ	15
紅蓮の魔導師	15
わだつみ	15
デス	15

表①は［ラー］超覚醒時に《マイストーンアップD》発動時、表②は［ラー］超覚醒時に《マイストーンアップD》発動かつガードブースト発動時、表③は［ラー］超覚醒時に《マイストーンアップD》発動かつガードブースト発動後《メルメレウト》使用時のDEFとなっている。対する各マジシャンは、すべて超覚醒時に通常攻撃１回あたりのダメージで、［シェラハ］ATK220、［紅蓮の魔導師］ATK240、［わだつみ］ATK220（※）、［デス］ATK270で計測。なお、［わだつみ］の１発目は［シェラハ］と同ダメージで、表では《WウィークⅠ、Ⅱ、Ⅲ》発動後の２発目のダメージを掲載している。

ターゲットを絞って撃破

凡：なんぞー！　鉄壁の［ラー］が防衛しているのにアルカナストーンが破壊され始めているだとー!?
の：［ラー］の施設防衛力を超える大群に囲まれているね。そういう時は少しずつでいいから敵ユニットの数を減らしていこう。
凡:だれでもいいんすか!?　迷うな！［キマ］でいいか!?［キマ］狙うぞ！
の：凡ちゃん、適当過ぎる（笑）。あと無闇にスキなタイプを誌面でさらすのはやめてね。確かに［キマ］はかわいいけどさ。撃破する際は《ストーンアタック》のアビリティを持つ使い魔を優先していくと効果的だよ。１体１体が馬鹿にならないアルカナストーン破壊力を持っているからね。
凡：だれでもいいわけじゃないんすね……。
の：最近だと、ロードも《ストーンアタック》のアビリティを持つ武器を装備していることが多いから要注意だね。次に優先したいのは、DEFが低目の使い魔。すぐに撃破できる使い魔が狙い目だよ！　撃破効率を優先していこう。《クリティカルガード》持ちはとにかく硬いから、間違っても先に狙っちゃダメだよ！

思い切ってガーディアンを解除

凡：なんか相手が［ラー］を撃破するのに躍起になって、まったくアルカナストーンを破壊してくる気配がないんスけど、これガーディアンスタイルで防衛している意味ってあるんスかねぇ……。
の：アルカナストーン残量が僅差の場合は、一回転の差で負けちゃうことがあるから、根気強くガーディアンスタイルにしておいた方がいいけど、アルカナストーン残量に余裕があって相手が戦闘しかしていないなら、［ラー］の攻撃タイミングに合わせてファイタースタイルに切り替えるのもありだよ。
凡：タイミングでガーディアンスタイルを解除するって、ちょっと勇気がいるっスね。
の：もちろん攻撃を出したら、素早くガーディアンに切り替える！　あとは、施設防衛力を上回られて、アルカナストーンを破壊されてしまっている時。この場合はいち早く敵の数を減らして、破壊を食い止めなきゃいけないね。ゲージが１回転するタイミングでガーディアンスタイルからファイタースタイルに切り替えて敵にスーパークリティカルダメージを与えていこう。［ガレアード］に割られている時など要注意だね！

アーツ「メル・メレウト」の駆け引き

凡：のわー！「メル・メレウト」使ったのに［ラー］が死滅したー！
の：アーツはお早目にとあれほど……。
凡：油断したっス……わ。
の：［ラー］のアーツは「体力回復」、「防御力上昇」、「施設防衛力上昇」と複数の効果を兼ね備えているから、いろいろな用途で使えるんだけど、凡ちゃんはそれらの効果を意識して使ってる？
凡：え、あれってミリ残りした体力を全回復させて、相手の心を打ち砕くために使うものなんじゃないんですか？
の：凡ちゃん……。例えば体力が減らされてなくても相手のアルカナストーン破壊を止めきれていない状況では使わなきゃ。生き残ってもアルカナストーンを割り切られて負けてしまったら、意味が無いからね。
凡：30マナを使用するからちょっともったいない気もするけど、確かにそうっスね。
の：体力が減ってしまっている状態で、敵の部隊がまだ辿りついていないのであれば、早目に１発使っておくというのもありだね。
凡：ふむふむ。そのまま敵を待っちゃってる時がありましたわ。ちなみにですが、敵の攻撃力が高すぎてWAITを消費するのがどうしても間に合わなさそうな時は、どうしたらいいんすか？
の：耐え切れなさそうだなと感じたら、体力回復の直前からゲートへの退避を始めよう。それで敵が釣れたりもする。〔キュアオール〕や〔リターンゲート〕などのアルティメットスペルを挟む方法法もある。

タイミング①　戦闘を仕掛けてくる時

「メル・メレウト」のメインとなる目的はやはり、HPが減ったとき。30マナを消費するが、HPを完全に回復してくれる。［ラー］はコスト70の使い魔なので、超覚醒時はHPが700まで上昇し、「メル・メレウト」と合わせれば1400ダメージまで耐えられるHPタンクと考えられる。また、アーツ使用後はDEFが50上昇するので、オフェンシブスタイル時の防御力アップとして使えるぞ。ただし、アーツを使用後から効果が発動するまでは約3秒掛かるので、その間に死滅しないように気を付けよう。

タイミング②　アルカナストーンが狙われている時

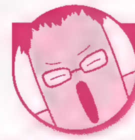
もう一つの使い道は、施設防衛力の上昇。コスト70、さらに《ガードブースト》を持つだけでもかなりの施設防衛力を誇るが、それでも、複数の高コスト使い魔が一気にアルカナストーンを破壊してくるとさすがに防衛しきれなくなる。そういった状況ではいち早く「メル・メレウト」を使用しておこう。また、敵部隊が到着するまでに前もって使用しておけば、WAIT時間の消化を調整できる。特にマジシャンが複数せめて来た場合には前もって使って、WAITが切れる時間を早めておきたいところだ。

FAQ パートVI
～バトルスキルアップ～
デッキ実戦編



風雷担当
のどぐろ

全国対戦では全種族のデッキを満遍なく使いこなすオールラウンダーなプレイスタイルで風雷デッキを攻略！



超魔担当
ADL

超魔デッキを自分で開発しただけにそのやり込みはデッキ相性も覆す。その技術を紹介していくぞ！



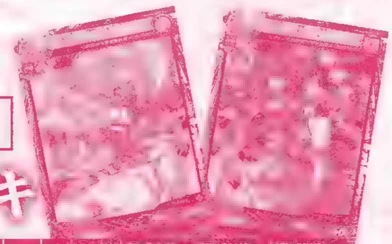
自軍
風雷デッキ

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
神族		風神	風雷神	50	500	50	100				フレンドアップA
		雷神	風雷神	50	500	90	60				フレンドアップD
		ヘラ	狂戦士	20	350	20	30				トライブサポートD
		朱雀	幻魔	10	300	5	15	○			
		セルディッド	妖精	10	300	5	5		エヴォルカット		
		鳳凰	精霊獣	10	300	10	10		クリティカルガード		
		ルナ	守護者	10	300	10	10		クリティカルガード		
		主人公	アルティメットスペル			パワーライズ			デッキ完成までの総コスト		365

朱雀：要害堅固（コスト20）【フィールド】範囲内にいる自ユニット全ての防御力を上げる。

CRUSH

あるデッキが流行すると、同デッキ対決になることも珍しくない。今回はそんな流行デッキの一つである風神デッキで同デッキ対決を考察してみよう。ポイントは狙うべきジョブの把握と、狙われやすいジョブの操作だ。



敵
風雷デッキ

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
神族		風神	風雷神	50	500	50	100				フレンドアップA
		雷神	風雷神	50	500	90	60				フレンドアップD
		ヘラ	狂戦士	20	350	20	30				トライブサポートD
		朱雀	幻魔	10	300	5	15				
		セルディッド	妖精	10	300	5	5		エヴォルカット		
		鳳凰	精霊獣	10	300	10	10		クリティカルガード		
		ルナ	守護者	10	300	10	10		クリティカルガード		
		主人公	アルティメットスペル			パワーライズ			デッキ完成までの総コスト		365

※自分と同じデッキと戦う、クローンデッキ対決を想定。

対戦のポイントは?

有利

メインユニットの[風神]と[雷神]がアタッカーとディフェンダーということもあり、ディフェンダーの[雷神]がジョブ相性負けしないという点が強みとなる。あとはこれをいかにうまく生かせるかが勝負のカギを握る。

不利

上記の有利な点が、互いの不利な点となる。

小さな曲者[朱雀]を狙え

[朱雀] のアーツ《要害堅固》は範囲内の自軍ユニットのDEFを30上昇させるという、強力な効果を持っている。この上昇値が戦闘結果に与える影響は大きく、戦闘の第一目標は、この [朱雀] を撃破するということになる。自軍の [朱雀] を守りながら、一方的に相手の [朱雀] を撃破することができれば、それだけで大きなアドバンテージになるぞ。位置取りに細心の注意を払おう。

勝敗の鍵を握るのは[風神]

次に守るべき、そして撃破すべき使い魔は[風神]だ。アタッカーである本ユニットは、ディフェンダーの多い神族単デッキとのぶつかり合いにおいては、相性が悪い。自慢の攻撃力を発揮できず、むしろ、低コストの使い魔のダメージもクリティカルとなり、非常に撃破されやすいウィークポイントとなってしまう。そして、[風神] が撃破されてしまうと、《フレンドアップ》の効果が消え、[雷神] のスペックも大幅に下がってしまう。そのためどちらかの [風神] が落ちてしまった時点で、同デッキ対決の勝敗は決まっていると言っても過言では無いのだ。

[雷神] のスロウアタックに捕まらないように注意しつつ、もし捕まってしまったら、フリッカースタイルで弾いて距離を取り、素直に一旦駐留させよう。無理をして、撃破されることだけは絶対に避けたい。

どこから切り崩せばいいの?

まずは主要ユニットの位置取りを

先述したように、相手は [朱雀] と [風神] を中心的に狙ってくるので、相手の部隊から遠ざけるように、部隊の後方に移動させておく。この時、相手の同ユニットが前に突出してくるようならば、このチャンスを逃す手は無い。[雷神] のスロウアタックで捕まえて、低コスト含むディフェンダー全員で攻撃しよう。相手もそれを警戒し、ユニットを後退させているのであれば、無理に深追いはせず、後述する位置的な優位を確保していきたい。

頃合いを見て[雷神]に戦闘を仕掛ける

お互いがポイントを押さえてしっかりと警戒していると、なかなか戦況が動くことはない。その場合、どちらも [雷神] が前衛に居るはずなので、スマッシュを出しながら [雷神] 対決を仕掛けよう。ロードも、超覚醒しているのであれば、ファイタースタイルで、そうでなければシュータースタイルで [雷神] を狙撃していく。この時もし可能であれば、相手のロードを [風神] で撃破しておくと、被ダメージ上の有利を取ることができるぞ。

どこで戦えばいい?

同デッキ対決に限ったことではないが、戦闘を行なう際は位置上の有利を保ち続けることが重要だ。いつでも駐留できるよう、自軍タワーを背負いながら戦うことで、ユニットの安全を確保できる。この場合の後衛 [朱雀] と [風神] は時軍タワーにより近い位置に、前衛である [雷神] はやや離れた位置に配置し、戦闘を展開していきたい。

自軍

超ADL式超魔人獣単デッキ

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
人獣		ラドン	超魔	60	550	80	60				タイプブースト
		フォルコン	超魔	50	500	80	80			タイプアップW	タイプアップW
		サボテンダー	精霊	20	350	30	20				にげる
		白虎	聖魔	30	400	25	30		サモンマナ		
		パーシヴァル	英雄	10	300	10	10	○			
		ポポ	精霊獣	10	300	10	10	○			
		ロロ	精霊獣	10	300	5	5		マナヘイスト		
		主人公	アルティメットスペル	パワーライズ					デッキ完成までの総コスト		420

パーシヴァル：聖杯の詩（コスト20）範囲内にいる自ユニットのうち、最も攻撃力が高いユニット1体の移動速度を一定時間上げる。
ポポ：マナステップ（コスト30）【フィールド】範囲内にいる自ユニット全てのマナ吸収速度を上げる。

CRUSH

もう一つのデッキ対決はアタッカー・ディフェンダーの超魔人獣単デッキVS.ジョブがすべてそろうイージス＆シェラハデッキ。ジョブ相性の差をいかにして覆すのか。アーツやアビリティを生かした立ち回りが勝負のカギを握るぞ！

敵

イージス＆シェラハデッキ

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
海種		シェラハ	邪神	50	500	105	75		光のダイヤモンド	光のダイヤモンド	封印解放
		オオモノヌシ	幻魔	40	450	80	70				DEFウィークIII
神族		イージス	大戦士	50	500	90	70			リジェネ	ガードブースト
		セルディッド	精霊	10	300	5	5		エヴォルカット		
		朱雀	幻魔	10	300	5	15	○			
		ルナ	守護神	10	300	10	10		クリティカルガード		
海種		キマ	精霊	10	300	5	5		コストカット		
神族		主人公	アルティメットスペル	パワーライス					デッキ完成までの総コスト		440

朱雀：要害堅固（コスト20）【フィールド】範囲内にいる自ユニット全ての防御力を上げる。

対戦のポイントは?

有利

アタッカー・ディフェンダー同士のスペック勝負なら超魔に分がある。
大型使い魔二体による移動速度上昇効果

不利

大型使い魔の数
マジシャン不在によるジョブの三すくみ負け。

フルパーティーでのぶつかり合いでは高コストユニット数とジョブ相性の差、特に火力のある大型マジシャンの［シェラハ］が大きな影響を与える。ディフェンダーの［フォルコン］が切り崩されてしまうとそのまま全滅してしまう可能性が高い。勝機があるとすれば、互いのアタッカーとディフェンダー同士の対決だ。ここでは、いかにして［シェラハ］を戦場から排除して、そのシチュエーションに持ち込むかがポイントとなるぞ！

どこから切り崩せばいいのだ

［シェラハ］を集中狙い

まずはコスト10の使い魔たちを含むアタッカー全員でダッシュアタックを［シェラハ］に仕掛ける。一度攻撃すれば、［ラドン］のダメージに、さらに低コストのスマッシュの固定ダメージとクリティカルダメージが合わさり、約200ダメージを与える。3回の攻撃で倒し切れる計算だ。たとえ逃げられたしてもマジシャンを戦場から退けるという狙いは成功となる。注意したいのは、［フォルコン］の動き方。［シェラハ］の攻撃によるクリティカルダメージ、また、移動速度が遅く捕まりやすいという理由から、［フォルコン］が集中攻撃を受けやすい。［フォルコン］の死滅は［ラドン］の《タイプブースト》も無効になってしまうので、絶対に避けたい。対策としては、事前に［パーシヴァル］のアーツ「聖杯の詩」を掛けてから戦闘に挑み、そして早めに引くこと。ガーディアンスタイルにして、ダメージを軽減しておくのも有効だ。ここでは、ダメージを与えることよりも、被害を少なくして次の戦闘に挑むことが最重要となる。

鬼の居ぬ間に［オオモノヌシ］退治

［シェラハ］が戦場から居なくなれば、次は［オオモノヌシ］、［イージス］のどちらかに狙いを移す。［シェラハ］が戻って来ない内に倒し切れる使い魔を狙いたいので、［オオモノヌシ］を狙っていこう。［オオモノヌシ］は［イージス］に比べてDEFが低いのでダメージが通りやすく、また［フォルコン］がジョブ相性で有利に立ち、クリティカルダメージも狙えるので一気にダメージを与えられる。気を付けたいのは、［オオモノヌシ］に逃げられてしまうこと。その際、あらかじめ［フォルコン］に「聖杯の詩」の速度上昇効果を付与させてスロウアタックできっちり捕まえておくといい。

［オオモノヌシ］を撃破した後は一旦撤退し態勢を整える。ここからは［イージス］と［シェラハ］だけとなるので、最初と同様に、アタッカーで［シェラハ］を追い出してしまえば、今度は［イージス］単体となり、攻撃力が格段に低下する。最終的には大型使い魔の数の差で倒しきる形に持っていけるぞ。

どこで戦えばいい?

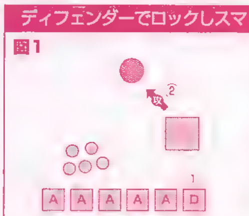
戦闘する場所が相手のマナタワーやゲートに近いと相手が下がった後にHPを回復させてからの追撃が厳しくなる。先述の［シェラハ］を下げる狙いもすぐに戦線復帰されては、効果が薄くなり、［オオモノヌシ］の撃破が狙いづらくなってしまうぞ。さらに敵の援軍ユニットが突然襲来して想定外の戦闘になる可能性もあるので、極力、敵マナタワーやゲート付近からは遠い自陣寄りを位置取って戦闘するように心掛けておこう。

スマッシュ＆アタッカー全員カード操作手順

カード操作手順

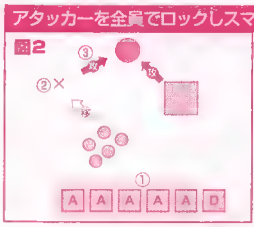
大型ユニットの操作も大事だが、低コストユニットをいかにうまく扱えるかが勝負のカギを握る。今回では［シェラハ］を狙うのに必要であったが、そのほかの局面でもいろいろと応用が効くはずだ！　しっかりとマスターしておこう！

ディフェンダーでロックしスマッシュ！



①まずは「フォルコン」をタッチして、②敵に攻撃指示を出し、スマッシュのカード操作をする。

アタッカーを全員でロックしスマッシュ！



①今度はアタッカーをまとめてタッチし、②敵の斜め横に向かって移動指示。③助走が付いたら、敵をタッチしてスマッシュ！

硬直しているスキにディフェンダーを操作！



1硬直中に離れた地点をタッチしておく。2その間に、ディフェンダーのスマッシュ操作。あとは図2と図3を繰り返すのみだ。

エル・オー・ブイ実戦ジャッジメント!

[illegible]【http://www.famitsu.com/blog/】

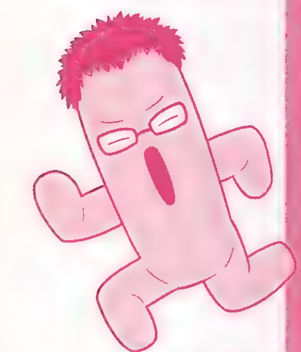
今回の動画提供者 ADL



超ADL式超魔人獣単デッキ

種族	名称	co	HP	ATK	DEF	名称	co	HP	ATK	DEF
人獣	ラドン	60	550	80	60	パーシヴァル	10	300	10	10
	フォルコン	50	500	80	80	ポポ	10	300	10	10
	サボテンダー	20	350	30	20	ロロ	10	300	5	5
	白虎	30	400	25	30	ロード	M	US	パワーライズ	

動画解説



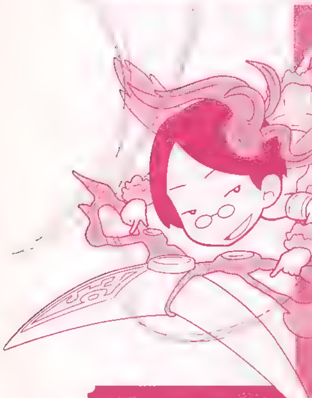
ADL

超魔デッキに出会ってからというもの、どっぷりハマりってやり込み続けてるっす。今日はそんな超魔の魅力をみんなに見せつけてやるっすよ！



のどぐろ

最近のADLはなにやら超魔デッキに夢中だっていうから、いっちょ見てみますか。かくいうあたしは「ラー」にどっぷりハマってます。「ラー」たんカワイイー！



age

今回の動画はADLの提供というだけあって、なかなかテクニカルな情報が詰まっているんじゃないかと期待。ちょっとその技術を教えていただこうか。

～成　功　編～

マッチングを見ての予測

のどぐろ：これはちょっと（笑）。いきなりだけど、マッチング画面からすでに絶望感が漂ってるね。

ADL：そうなんすよ！「運命神」vs「運命神」は五分として、その隣りにいらっしゃる、おっきなディフェンダー、狂犬［プルートー］様を、だれが止めればいいのかって話になってくるんすよ。

のどぐろ：こっちサイドだけで考えると深刻なマジシャン不足。「運命神」同士の対決がタワーメイト間で繰り広げられるということは、狂犬をきちんとしつけるのはADL君の役目ってことになりそうだね。

ADL：そういうことになっちゃいますよね。

age：召喚される前に根元を荒らし切ってを根絶やしにしてしまいたいところだが、コスト20の使い魔に［ラケシス］、［クロートー］が居ることを考えるとジョブ相性の悪さからも［サボテンダー］の荒らし能力に期待はしづらいな。

ADL：［ガルファス］の対処を考慮するなら、［サボテンダー］の召喚もしたい気もするんっすけどね！　まあここは直で［フォルコン］召喚っすよ。［フォルコン］の防衛時の安定感は半端ないんで！

逆サイドはどうか

age：隣のレーンでは［デス］様がこっちを睨んでるから、味方の［紅蓮の魔導師］の召喚には過度な期待もできないか？

ADL：そうっすねー。［デス］様の処理を［ラー］に任せるわけにもいかないし、ここは［バハムート］を召喚せざるを得ない感がありますね！［ラー］に関してはとにかく完成してくれたらそれでよし！　あとはアルカナストーン一本守ってくれたらって感じっすね！

のどぐろ：［ベルセポネ］が二体飛んでくるだろうから、［レッドライダー］を出してる場合ではないって部分もなかなか厳しいね。

ADL：序盤から中盤までびっちりきつい感じっす！

age：ううむ。これはどうにもADLが対面の［プルートー］にどう対処するかで試合全体の流れを決定しそうだな？

ADL：なんか責任重いっすね！

タワー戦　［ベルセポネ］撃破

age：ロード覚醒のタイミング、随分思い切りがいいようだが？

ADL：このロードの覚醒は最初から狙ってたっす！　実はマッチング画面で相手の荒らしがディフェンダーだけというのが分かったから、マジシャンのロードを覚醒するのが最善策でかなり有効だろうなって考えてたっす。敵陣に近い高めのラインで［ベルセポネ］に仕掛けて超覚醒される前に撃破してしまうっていうのが理想っすね。覚醒で仕留めてしまえば《デッドマナ》でバックするマナも少なくなるから、［プルートー］の召喚も遅くなる。その間にこっちのデッキを完成させてしまえば勝機も出る。というわけでここは［サボテンダー］に使うマナをロードの覚醒に使おうって決めてました。

のどぐろ：相手の荒らし要員がディフェンダーだけのときは、覚醒したロードを対処するアタッカーが不在っていうのもポイントだね。これは私もパクっ……効果的かも。

age：でも、覚醒したロードも［ラケシス］に撃破されてるんだよなあ……。

のどぐろ：ここは深追いせずに、冷静に一度駐留しに戻ってもよかったかもね。《トライブサポートD》が発動してたし、粘り強く戦場にしがみつくのもありだった。

ADL：そうなんすよね。超覚醒して生還させて、［ラケシス］、［クロートー］にぶつけられたら相手の荒らしが完全に途切れるんで、もっとよかったっす。

のどぐろ：「マナステップ」を打つタイミングが［フォルコン］召喚後っていうのは、相手の攻め手を一つつぶしてしばらく攻められることはないと判断したから？

ADL：そうっすね。コスト20のディフェンダーが三体攻めてきたら、さすがにマナをためている余裕は無いんで。そういう意味でも［ベルセポネ］撃破はでかかったッスわ！

タワー戦　［ガルファス］撃破

ADL：この［ガルファス］の襲撃にはちょっと焦ったッスね。［ラドン］も［アトロポス］も召喚が間に合っていなかったから、マジシャン処理班が不在で、［フォルコン］で対応せざるを得なかった。ジョブ相性的には大分具合が悪かったっすね。

age：こういう時のディフェンダーのスマッシュは大きいな。固定値の雨はジョブに関係無く、だれもに平等に降り注ぐ……そう俺たちにも……。

ADL：……。

のどぐろ：相手もこちらの動きをよく見て［ガルファス］を動かしてるよね。［フォルコン］ピン狙いの間は通常攻撃、［フォルコン］がヒールしたら今度はスプレッドショットに切り替えてマナ吸収中の低コスト一帯を目掛けて範囲攻撃してきてる。

ADL：こっちの攻めが途切れてるタイミングだったから、防衛は気にせず、［ガルファス］の操作に集中できちゃってるんすね。やっぱり常に攻めて少しでも防衛に注意を引かさないとダメってことっす！

荒らしの手を休めたら［ガルファス］のスマッシュが!



こちらの［ラケシス］、［クロートー］の荒らし部隊が敵のマナタワーへと向かう間に敵のガルファスとマジシャンのロードが到着。アタッカー不在が響き、危うい場面となったが、全員ヒールで難をしのいだ。

age：攻撃は最大の防御か……いたって凡庸……だが、真理である……。
のどぐろ：（ageさん、何キャラ……。）ここで使い魔を一旦オール駐留して落ち着くっていうのはいい方法だね。何かある度にこればっかりしてるんじゃマナは全くたまらないけど、事故りそうな気配を感じたら、とりあえず落ち着くのが大切。死滅さえしなければ、敵を追い払ってからでもマナ吸収は間に合うことが多いからね。
ADL：ageさんそれっす！　かっけーっす！攻撃は最大の防御、それこそが真理っす！
のどぐろ：!!（共鳴しちゃった）

中盤　［プルートー］出現撃破

のどぐろ：いよいよ大御所［プルートー］様の重役出勤ってわけね。この［プルートー］召喚からがある意味このタワー戦の本番な訳だけど、［ラドン］まで完成させてるところを見ると、かなりマナ差が作れているような気もするわね。
age：〔リザレクション〕のLv.2を207カウントまで打たせなかったのは素晴らしいな？　一体どこでマナ差がついたのか……。
のどぐろ：隣りの「運命神」がしっかりと敵陣を荒らして、ADL君の［フォルコン］が自衛に専念、っていう使い魔の特性を生かした役割分担ができているのが功を奏してる気がするね。
ADL：隣りの「運命神」の荒らしはでかかったっすね！　防衛をせざるを得ないから結果操作をある程度手放しにできる《デッドマナ》勢しか攻めてこれていない。めちゃくちゃ助かったっす！
のどぐろ：ここは相手の判断ミスかもしれないよね。［ガルファス］が防衛に回って［ラケシス］、［クロートー］の荒らし部隊をしっかりと撃退した後でカウンターを決めてきたら、もう少し苦しい展開になっていたかも。
age：隣りの［パワーライズ］については言及しないのかい？
ADL：これは神判断っすね！　低コストが［プルートー］から受けるダメージ計算もしっかり考えてるし、まさに分かってる動き。《アローンアップA》が発動した［プルートー］は確かに強いけど、DEFは超覚醒コスト50くらいの使い魔と変わらないから、ATKの高い大型ユニット複数で囲んでしまえば、こんな風に数の暴力で撃破できるっす！
のどぐろ：近くに味方が少なくて、駐留できるタワーも無い場所に乗り込んでいくのはいくら《キルヒール》を持つ［プルートー］でもかなりリスキーだよね。高コスト1トップデッキで高コストを撃破されちゃったら……もはややれることはアルカナストーン破壊くらい。もうプレイヤー一人沈没しちゃうも同然。強気な攻めをうまく逆手に取れた感じかな。

後半　運命神、特攻

のどぐろ：タワーに詰め寄ったタイミングで、相手が突然の〔パワーライズ〕。
ADL：Lv.2で打ってくるのは予想してなかったんでビビりましたね！
age：まあ隣のレーンも戦況が決しそうになっていたし、ここが打ちどころだったのは否めないな？
ADL：一体でも大型使い魔を取れれば味方が楽になるんでね。タワー戦で負けた後の「運命神」の動きは本当に難しいっす。
のどぐろ：［ラドン］後退の判断が早いけど、これはターゲットされるのを予想してたの？
ADL：「運命神」はディフェンダーが多目なんで、アタッカーの［ラドン］を狙ってくるなっていうのは頭をよぎったっすけど、ここでは一回攻撃もらったの見てから下げてるっすね。もちろん、もう少し粘っても《タイプブースト》で野獣のパワーを得た［ラドン］の移動速度なら十分に間に合う！
のどぐろ：うーん、速度上昇はやっぱり正義だよなあ。（野獣のパワーについては触れなくてもいいか……。）
age：ADLよ、その……つまり、野獣パワーというのは……。
のどぐろ：（触れちゃったー！）
ADL：ageさん、そこは忘れてほしいっす……。オレ、今日から野獣系改め、紅蓮の厨二キャラを目指すことにしてたの忘れてました。
のどぐろ：いや、無理がありそうだよ、それはちょっと。（ってか、今までもキャラ作りしてたってこと……？）
age：確かにそれは無理がありそうだ。ところで、こういう時にこちらも〔パワーライズ〕を打ち返すのかどうかの判断は迷うところだ。今回は戦力的に問題無いが、例えば相手が同じ「超魔」やジョブもスペックも似ている「風雷神」だったら、どうしていた？
ADL：敵タワー周辺っすからね〜。こちらも〔パワーライズ〕を打ち返さないと駄目な時もあると思うっす。打ち返さなかったら部隊が全滅している可能性もあるっすからね。タワー戦自体はかなり有利に運んでいたけど、アルカナストーンの状況だけみるとまだまだ五分の状況なんで。ここで使い魔を落としてしまうと、ちょっとこの後の具合が悪いんで！
のどぐろ：相手の〔パワーライズ〕をこちらの被害無しでスカせるかどうかが、アルティメットスペルを使って対抗するかどうかの判断基準になるのかな？
ADL：そうっすね。高コスト使い魔を落とされちゃったら、いくらアルティメットスペルを温存しておいても仕方ないっすからね。残り時間も考えて、後が無い状態ではLv.2だとしても、ズバっと使ってしまうのが吉っす！　ただそれでも、少しでも時間を稼げる方法はないかを考えてから判断したいっすね。マナタワーやゲートまでの距離、味方の位置とか。アルティメットスペルのアニメーション中はミニマップとにらめっこが始まるっす。

実は危なかったマナタワー制圧

戦力的には圧倒しているように見えるが、油断は禁物。敵が戦闘を避け、アルカナストーン破壊合戦に持ち込んできたとき、一瞬の遅れが敗因になることもある。状況を見て、どちらを優先するかを決めておきたい。



後半　アルカナストーン破壊

age：敵のマナタワーを制圧してからはかなり盤石といった感じに見えるが。
ADL：確かにマナタワーを制圧してからは、もはや試合は決まったといった感じでしたが、その後の行動はちょっと危険だったかもしれないっす。アルカナストーン破壊後にマナタワー制圧に移ったんすけど、アルカナストーンの残量が僅差で残り時間が差し迫ってきている場面だと付近のマナタワーを制圧するべきかの判断が難しいんすよね！
のどぐろ：マナタワーを取ってる間に自軍のアルカナストーンが破壊されて、微妙に割り負ける可能性もあるし、マナタワーを取っておかないと敵のアルカナストーン周辺の戦闘で押し負ける可能性もあるし……。
age：可能性の天秤……、それを見極めるのが……何よりも難しい。そして、それが俺たちに定められた使命でもある……。
ADL：……基本的には、マナタワーを制圧してからでもアルカナストーン破壊が間に合うのか、ってところを第一基準にしたいっすよね。試合に負けちゃったら意味無いっすから！　んで、余裕がありそうなら、基本的にマナタワーは制圧する！　マナタワーにいつでも駐留できる状態での戦闘はマジ有利なんで！
のどぐろ：（ADL……早くageさんのキャラにツッコんでよ）
ADL：いやー。（無理っす）

ざんげ部屋

のどぐろ：はい。まずは成功編の動画、見ていきましたけども。どうでしょうか。
age：逆サイドも突破してぶっちゃけ圧勝だったな。その中にもADLなりのテクニックがたくさんあって、随分勉強になったぞ。
ADL：結構苦労した試合って自分では感じてたんっすけど、勝ちパターンに入ってからは鉄板の流れだったんだなってのがこうして見ると分かりましたね。最初に立てた戦術をぶれずに遂行できて満足ッス！
のどぐろ：二人のキャラはぶれぶれだったけどね。
ADL：キャラの話はやめて！
age：なんかよく分からないが、キャラに関しては俺なんも悪いことしてない気がする。なんかそんな気がする。
のどぐろ：何を言っているのかさっぱりです。ところで今回の［プルートー］が使っていた〔リザレクション〕なんだけど、これ今の環境でも変わらず流行している戦術だよね。敵軍に〔リザレクション〕使いがワラワラいると私は割と困ったりするんだけど、どう対処してます？
age：俺も聞きたいな。死滅上等で突っ込んできた時にそのまま放置するといい、なんて言われてるけど、「放置できなくね!?」ってのがある（笑）。みんなどうやって放置しているんだろ。
ADL：実際放置するのって難しいと思うんスよね。ATKを見てみても100超えてるから、要は［サボテンダー］を放置しろって言ってるようなもんなんスよ。神族なら《クリティカルガード》があるからできそうっすけど、例えば今回の［プルートー］に対するアタッカーみたいに、弱点を突かれる低コストが居たらまず無理ッス。
のどぐろ：ディフェンダー相手じゃなければフリッカースタイルでひたすら弾く、っていうのはよく見かけるね。
ADL：フリッカーはかなり有効ッスね。俺も［わだつみ］相手にはよくやりますよ。
age：放置されるとアルカナストーンを破壊しに行くが、あれもかなり困る。
のどぐろ：あれ無視できないんですよね。
ADL：あれに関しては、自軍にディフェンダーがいるなら止めに行って、居ないなら味方に期待するしかないっすね。
age：やはり侮れぬな、〔リザレクション〕。
のどぐろ：でもこうやって対策を交換し合えると違いますね。ガッツリプレイした後は、みんなで反省会すると攻略が捗るかも。
age：ゲーセン→ビール→ゲーセンの流れは最高。もっとビールローテしてこう。

エル・オー・ブイ動画ジャッジメント!

ライター陣による実戦動画攻略第二弾。今回は同じデッキ、シチュエーションで失敗してしまったパターンを紹介していこう。



―失　敗　編―

マッチングを見ての予測

のどぐろ：これまたすっごいのがきちゃったな（笑）。完全に『LoV』が誇る恐竜対決。まさにジュラシックオブヴァーミリオン状態。

age：oh……、こいつは完全にミラーデッキってやつではないか……。

ADL：同じ〈超魔〉デッキで親近感が沸くんすけど、対面を見ると、まあ絶望しか見えなかったっすね！　こっちも苦手だし、もちろんタワーメイトも苦手ってことが目に見えてる。

のどぐろ：真っ向からぶつかったら敗北するのは目に見えているから、こういう時はいかに被害を抑えながら、自分のデッキを完成させられるかが重要になってくるよね。

ADL：そっすね。いち早く互いのデッキを完成させて、あとは逆サイドにいるマジシャンと合流して、怒れる狂犬［プルートー］様を調教する！　この流れに持っていければベスト。

age：フッ……言うは易しだな。あの狂犬を手なづけるのは容易ではない……。

のどぐろ：……（そういえばさっきからナチョラル過ぎて気付かなかったけど［プルートー］のこと二人は狂犬っていうんだな……）。

age：相性を覆すためにも荒らしに行きたいが［サボテンダー］にマナを支払うか迷うところだな？

ADL：今回は行くしかないっすねー。さっきと違って、［ペルセポネ］しか荒らし要員がいないから、運命神と違って根本を守りながら、荒らしてくる可能性は低そう。仮に荒さないで、防衛に回って［サボテンダー］に付き合ってくれるなら、マナ吸収が楽になっておいしいし、スルーされるなら防衛無しの荒らし合いってことになって、それはそれでよし！

のどぐろ：［ペルセポネ］は撃破されてもいい便利な荒らし使い魔だけど、《デッドマナ》を持っている分スペックが低いから、自衛には使いづらいよね。その弱点を突いて［サボテンダー］での荒らしを通すっていう戦略だね。

逆サイドはどうか

のどぐろ：さて、今度は逆サイドの相性も見てみようか。

age：お、［シェラハ］率いる海種単に風雷と、今回はさほど相性は悪くはなさそうだ……。

ADL：かなりいい感じっすね！　海種単が〈闇ノ者〉にジャストミートっす！

のどぐろ：風雷デッキは闇ノ者デッキの［ゲーデ］がいると途端に［雷神］を出しづらくなるからね。［風神］を最初から出す展開を強要されちゃうと苦しい展開になることが多いけど、味方の［オオモノヌシ］が［ゲーデ］の召喚を抑制しているから、タワー戦は五分か、少し有利に運べる感じがするね。

ADL：荒らし要員を出さずに［黄泉神］召喚されると、お互いに手出しができなくなって、デッキを作り合う形になりそうっすけど。そうなったら、こっちもそっち側に合流してっていうのもおいしい展開っすからね。いずれにせよ、隣のラインには期待が掛かるっす！

序盤　荒らしと防衛

age：［サボテンダー］での荒らしが順調にいってるように見えるな？

ADL：結構うまくいってるっすね。［ベドラム］を撃破できてるのとかはかなり大きいっすよ。

のどぐろ：でも［ペルセポネ］の撃破が少し遅れちゃってて、自陣への負担もそれなりに大きいね。

ADL：そうなんすよ。ロードの覚醒か超覚醒で対応してもよかったかなっていうのは反省点っすね。

のどぐろ：その場合は展開が変わってたかな？

ADL：この組み合わせだと、［サボテンダー］だけではどれだけ荒らしても押し切るのは難しいと思うけど……。相当早い段階で［フォルコン］の超覚醒を二体送り込めば、さすがに［プルートー］相手でも、押し切れるんで攻め切る姿勢でもよかったかもしれないっす！

age：そういえば、一端引き返してきた［サボテンダー］を敵マナタワーに近い自陣マナタワーではなくて、より遠い位置にあるゲートから出撃させているのは、何か意味があるのか……？

ADL：それは、敵の視界に入りずらいところから、ラインを上げる狙いがあるっす！　まっすぐマナタワーから出撃してそのままマナタワーに向かうと、正面から［プルートー］に迎撃されて具合が悪いんすよね。相手が付き合ってくれればの話になりますけど、迂回することで余計な距離を移動させれば、その分マナをためる時間ができるんすよ。

のどぐろ：ラインの上げ方一つで展開を変えられるのは面白いね。「あと10マナためることができれば！」ってシーンはよくあって、こういう細かな工夫があるとその10マナをためる時間が捻出できるんだなって思った。

［ベドラム］の脅威

age：ADLは［ベドラム］を執拗に狙っているが、それだけの脅威がこの使い魔にはあるのか……？　それとも単純に好意を寄せているのか？

ADL：［ベドラム］はヤバいんすよー。何回相手の使い魔を倒しても、シャシャシャッと復活させてくるんで、めんどくさいっす！　とにかく倒しとかないとすごくやばいんす！　見た目も割とヤバいっすけどね。

age：お……おう……。

のどぐろ：［ベドラム］のアーツ「魂操り」を利用した、通称“ベドラムループ”は確かに対処が難しいよね。相手の荒らし使い魔が死滅上等でひたすらマナタワーに突っ込んでくるから、荒らしが常に継続してる形になる。しかも移動速度が上昇しているから荒らしにくるまでの間隔が非常に短く、荒らしが絶え間ない。「魂操り」の効果中に死滅しても、10マナで召喚できてしまうから、次第にマナ差が作られてしまっている仕組みだね。

age：聞いてみると確かに、恐ろしい戦術である。

のどぐろ：この試合には居なかったけど、［ユダ］の変わりに［ガルファス］を入れて、死滅すると気持ちよくATKが上昇していく《デッドアップA》の効果で、徐々に荒らし能力を高めていく、なんて方法もはやってる。

ADL：へー、やっぱ［ベドラム］がとにかくすごくヤバいって勘は間違ってなかったんすね！

age：（勘だったんかーい）

操作の優先度

のどぐろ：ときどき［サボテンダー］の動きが止まってるのが気になるんだけど（笑）。

ADL：［ペルセポネ］にめっちゃ荒らされて仕方なかったんすよ！［サボテンダー］の《にげる》は、発動すれば、ほぼ相手に追い付かれることはないという半端ないスピードアップ能力のアビリティっすけど、退却するのが遅れたら、HPが残りわずかなんであっさり倒されることも多いっすね。だからなかなか敵マナタワー内に投げ入れて放置するってことができないんすよね！

age：なるほど……確かに2画面を見ながらすべてを同時に動かすのは非常に難しいな……。どんな基準で操作画面を切り替えているのだ……？

ADL：自陣と敵陣で起こっていることを見て、優先順位を決めてるんすよね。例えば敵マナタワーに強い使い魔が召喚されてるんであれば、［サボテンダー］を見ててあげないとあっという間に倒されるっす。見れない時は安全な位置に動かさないとだめっ

二度目の荒らしはゲートから出撃

序盤の攻防は忙しく、敵もしく自軍のマナタワー周辺にしか目がいかないため、ゲート付近は盲点になりがち。敵が気付かない間にこっそりとマナタワー周辺までラインを上げていこう！



す。逆に自陣に荒らし使い魔が来ている時は、マナ吸収要員を倒されちゃうと大惨事なんで、敵陣をある程度見なくてもいい状態に整えてから、自陣を見るっすね！

のどぐろ：なるほど。見るべき画面の判断と、見れない位置を安全な状態にしてから画面を切り替えるっていう操作が重要なんだね。

中盤　タワー戦終結

のどぐろ：ここで惜しくもマナタワー戦は敗北……かな。

ADL：そうっすねー。さすがに超覚醒状態の狂犬［プルートー］を二体相手にするのはきついんすよね。

age：一体ずつバラバラに攻めきているから、共闘すれば撃破できたようにも見えるな？

ADL：判断が難しいんすよね。低コストを撃破されちゃうとHPを回復されちゃうし、逃げられたとしたら、どこまで追い掛けていいのかとか。メインユニットも疲弊するから、無理はしたくないって気持ちも分かるっす。ただ、改めて動画を見直して見ると撃破できた気は、めちゃくちゃする（笑）。

のどぐろ：隣と意思統一ができればだけど、ADL君と隣が共闘して、［プルートー］一体につき、二人の〔パワーライズ〕を二回に分けて使えば、二体とも討ち取れたかも知れないよね。

ADL：確かに！［プルートー］を二体とも撃破できたら、敵軍プレイヤー二人が脱落したも同然だから、その戦略はアリだったなー。チャットで指示を出して、こっちから〔パワーライズ〕を使ってれば、味方も分かってくれたかもしれない。あー、そう考えるとくやしくなってきたッス！

age：ふ、若いな……。しかしながら、タワーにこだわり過ぎず撤退するのも重要な判断ではあるぞ。

のどぐろ：無理して粘り過ぎて、せん滅されちゃったら終わりだもんね。ただこれ、敵陣に向けて撤退するっていうパターンもあったかなって思うんだけど（笑）。

ADL：敵陣に撤退とは……？

のどぐろ：［プルートー］のワントップ型って［プルートー］にマナを消費すると、ほかに戦力となる使い魔を召喚できなくなっちゃうんだよね。だからその［プルートー］を攻めに使っちゃうと自陣が手薄になるから「こっちのタワーやるから、お前のタワーよこせよ」って言って、正面同士でタワー交換しちゃう闇の取引って流れ。

ADL：その選択肢はアリっすダリっす！　ワントップ型相手には有効な戦術っすね。ただ、この試合の場合、左側から敵が流れて来てるのが見えてたから、さすがに敵陣に突貫するのは得策じゃないかなと思って一旦下がったって感じッスね。

のどぐろ：あ、ほんとだ！　見知らぬ［ウォドノス］さんが敵タワーにいらっしゃる（笑）。いつの間に。

終盤の攻防

ADL：逆サイドの味方と合流したはいいものの、完全に囲まれちゃったってやつっすねー、これは。

age：前門の［プルートー］。後門の［ゲーデ］……。

ADL：まさにそれっす。［ゲーデ］までしっかり詰めにきたのがやばい！（笑）もはやシクラメンサッカーって状態で大ピンチっす。

のどぐろ：（四面楚歌……って言おうとしたのかな）一体ならまだしもね。さすがに二体来られちゃうとお手上げだよね。

ADL：でもこの状況は、冷製に考えると逆に撃破のチャンスでもあるっす！

age：ほう、それはどういうことか聞かせていただこうか。

ADL：うっす。ポイントはこちらのマナタワー付近で戦えていることと、大型といえども、少数で攻めて来ているってことですね。マナタワー制圧に時間が掛かるんで、駐留して回復する時間を稼げますし、制圧しているタイミングに合わせてユニットを出撃させれば、スーパークリティカルで大ダメージが狙えるんすよね。

age：なるほど、確かに［ゲーデ］と［プルートー］一体を討ち取っているな？

ADL：冷静に〔パワーライズ〕のLv.3を待ってから出撃できたし、それに［ゲーデ］は単独で攻めて来たんで、これなら［ラドン］で攻撃すれば余裕で撃破できたッスね。そのまま一体目の［プルートー］を撃破したまでは良かったんすけど、ちょっと［ラドン］に無理をさせ過ぎたっす。《タイプブースト》の速度上昇効果の過信から、ギリギリまで粘り過ぎて逃げ遅れましたね。さすがにクリティカルダメージが大きかったのと、しっかりスマッシュを決められてて、身動きが取れなくなったっす。もっと早い段階で、ゲート帰還ではなくてマナタワーに駐留させていれば展開が違ったかも？

のどぐろ：最終決戦で［ラドン］の居る居ないで立ち回りの選択肢も変わってくるからね。それでも、ここで、相手の大型使い魔を二体落としたのかなり大きいんじゃないかな？　味方のデッキの完成具合を見るに、ギリギリ勝ちへの道筋が残ったかなって感じだね。

マナタワーの攻防で粘り強く！



マナタワー付近での攻防は撃破のチャンス！　スーパークリティカルを誘発して低コストも戦力として活用。すべてのユニットを一斉に出して、敵を逃がさないように一気にHPを削り切ってしまおう！

最終決戦

age：さて、いよいよ最終決戦であるな。

のどぐろ：ADL君は、ここで防衛役を選択しているのかな？

ADL：防衛ッスねー。やっぱりさっきの戦いで主力の［ラドン］が落ちて、突破力が欠けてしまったのと、自軍に［フォルコン］以外の大型ディフェンダーが見当たらなかったんで、ここは守りに徹するべきかなって感じッス。アルカナストーン破壊の進行でもリードを奪われてましたし、どこかで敵を止める動きが必要になるッスから。

のどぐろ：こういう僅差の攻防では、自分のデッキで何をしたらいいのか、迅速に適材適所を見付けられるかが重要になってくるよね。

ADL：そうっすね。そういう意味では、一緒に防衛してくれた"海種"のパーティーには敵軍アルカナストーンを攻めてもらいたかった気もするっす。防衛意識があるっていうのはうれしいですけど、この状況で敵陣を突破できるデッキがほかに見当たらないっすからね。

age：短時間で大型ディフェンダーを突破するには、マジシャンが不可欠であるからな。

ADL：そうなんッスよ。［オオモノヌシ］、［深きものども］の《DEFウィーク》重ね掛けもディフェンダーに刺さるから、"シェラハ水族館"デッキの突破力は相当なものなんすよね！　だから、ここは、防衛はこっちに任せて、攻めてほしかったッス！

age：ならば、もう少しチャットを有効活用できるとよかったかもしれないな。［フォルコン］で防衛すると伝えれば、シェラハ水族館の皆様も安心して、敵陣を突破してくれていたかもしれないぞ。ストーンは任せたとチャットを打っておけばなおよかった。

のどぐろ：確かに！　自分のパーティーがどんな役割を得意としているのか、理解して使うと試合で活躍できることも増えそうだね。そんなチーム内の役割について、詳しくは11ページのFAQをよく読んでみてね！

ADL：だれに向かって喋ってるんすか？

のどぐろ：え？

ADL：え？

ざんげ部屋

のどぐろ：とまあ、ADL君の動画を二本観ながらいろいろと振り返ってみたわたわわけなんですが。お二人どうでした？

age：やっぱり人の試合をゆっくり見れるっていうのはいいねえ……。自分ならこうするなというか、しちゃってたな、みたいのが、いくつかあって。こう動けばよかったのかと答え合わせができる。

ADL：俺も、自分の試合を動画に録るっていう機会はあまり……なくない!?　結構ありはするんすけど、それでも……。

age：ナルシストなの？

のどぐろ：自分の試合観るの大好きなの？

ADL：違うっすよ！　っていうかしゃべらせてくださいよ！　自分の試合を改めて振り返るのはかなり勉強になるっす。人の意見をもらえるのもすごくいいっすね！

のどぐろ：『LoV Ⅲ』は動画作成が簡単だから、攻略にもどんどん活用していってほしいよね。

age：昔は動画一つ作るのも苦労したな。

のどぐろ：ほんとそう。ADLは昔から動画ガチ勢だったけど。

age：ナルシストなの？

のどぐろ：自分の試合録画するの大好きボーイなの？

ADL：だから違いますから！

のどぐろ：私も見直したい試合があったら、とりあえず予約するように心掛けてて、改めて観るとほんと謎の動きしてたりする。

ADL：それはめちゃくちゃ分かるっす。

のどぐろ：すごくいい試合したつもりが、永遠とマナためて最後に撃破取りまくっただけの試合だったりとか。

age：試合に貢献するというのがどれだけ難しいことかうかがえるな。個人の満足度が＝試合への貢献度ではない。

ADL：それっすね。自分で見付けた役割が、チームに期待されてることとバッチリ重なれば理想なんすけど。

のどぐろ：チームの期待を汲みつつ、それに合わせながらも、自分のやりたいこともやる！　そんな選択が素早くできるプレイヤーになりたいね。動画を使って試合を振り返ると、個人の動きだけでなく、チームとしてどうあるべきかを改めて考えられる！

age：今後も続けていきたい企画だな！

ADL：う……うす！

to be Continue!

実戦動画REVIEW!!

今回もやってきたレビューを、ライター陣＋ゲストと一緒に、[illegible]

今回もライター陣

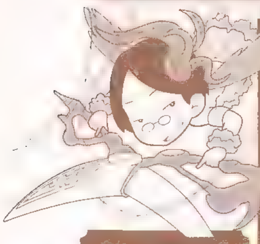
採点方法

今回の動画レビューは「荒らし」、「防衛」、「連携」、「総合」の四項目で採点。前号のデッキレビューと同じく、10点満点で、採点基準はライターによって異なる。独自の切り口で今回の動画の提供者であるADLの動きを斬る！（もちろんADL自身も採点!!）

荒らし

対戦の序盤における最重要要素である「荒らし」。これで試合が決まると言っても過言ではない。通常は、いかに効果的な荒らしをしているかがポイントになるはずだが、はたして……。

戦目



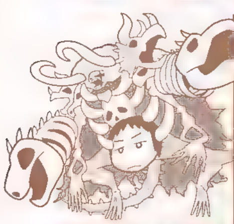
age

真面目に答えるフリして趣味丸出し。と、いうかレビュー付ける対象がADL君の超魔デ[illegible]る人間には辛過ぎる!?



ADL

人獣最大の敵「ブルートー」が対面[illegible]に[illegible]してどこまで対処できるかが[illegible]



HSY

今回も[illegible]採点してみった[illegible]になっちゃうな。まだまだ、きび[illegible]



のどぐろ

[illegible]回り[illegible]は動画を見て立ち回りを評価するとい[illegible]



凡

[illegible]ことで今回は「ボム」。「ボムという[illegible]爆発!![illegible]

成功編

	荒らし	防衛	連携	総合
age	主人公以外、特に荒らしてないので点数は低目で（笑）。ただ、荒らさないパターンの動き方としては参考になるね。荒らしをしているのはどちらかといえば相方のプレイヤーだけど、それを見て思うのは、やはり運命神はかわいいなと。かわいいは正義だからしょうがない。	動画の見どころはここかな。主人公を覚醒させてアクティブに使い、早い段階で［ペルセポネ］のHPを減らしたのは攻撃は最大の防御を地でいくというか。超覚醒した［ブルートー］の対処のため、「パーシヴァル」のアーツを駆使して［ラドン］を逃がせるようにしての迎撃がいいね。	ここも言うことなし。味方が荒らしているときの防衛も、超覚醒した［ブルートー］と同時に当たることで撃破し状況を一気に有利に。地味な点だけど、味方が〔パワーライズ〕を使ったとき、一気に撃破を狙って自分も使うのではなく、温存した点。思わず使う人もいるんじゃない？	相手の［ブルートー］がやや強気過ぎた感もあるが、そこで仕留められるかどうかは大きな分岐点となる。味方を死滅させなければ、［ブルートー］といえどしっかりダメージは蓄積するし、倒すチャンスは出てくるわけである。もっと［パーシヴァル］が活躍してれば満点だった。
ADL	相手のコスト20の荒らし要員がディフェンダーだったということで［サボテンダー］ではなく自ロードを覚醒して攻め込んだのは我ながらうまくいったなと思います！　最後のシューターの攻撃が入らなかったら倒し切れなかったので、その場合は6点でしたね～。	試合全体を見てだれも落としてなかったので9点！　相手の［ガルファス］が来た時びびって全部マナタワーに駐留しましましたが、ここは［ボボ］だけ駐留させてほかのユニットは全員で攻撃して防衛できていれば完璧だったかな～なんて自画自賛してみたり。	相手の〈運命神〉を自分で抑えつつ［ブルートー］の狙いをこっちに集中させてからのマナタワーとゲートを利用して戦術で倒しきる事ができたのが最高に自己満足っす！　隣の味方の手助けに感謝！　この喜びを聖杯に！	特に大きく反省すべき点の無い、とても満足度の高い試合でした。〈超魔〉で防衛し、〈運命神〉が荒せた事によって相手の［ブルートー］の超覚醒を遅くさせ、そのころには自分はフルパーティーをそろえて撃破できたので理想通りの事ができてよかった！
HSY	プレイヤーの荒らしからの覚醒は非常によかった。ただ、そこから死ぬまでが早すぎた気がするのでもう少し粘ってくれたらもっとよかった　その後も使い魔が荒らしに行かないのなら隣の運命神とタイミングを合わせて、プレイヤーだけでも荒らしに行ってもよかったと思う。	特に目立つ防衛ポイントは無いが、〔リザレクション〕で復活した［ブルートー］をちゃんと自分で処理しようとしているところは高評価。結果的に隣の運命神が〔パワーライズ〕を使ってくれたことで［ブルートー］を落とすことができて試合が決定した感がある。	隣りの〈運命神〉二体が荒らしに行っていたときにプレイヤーなり［フォルコン］なりが一緒に荒らしてあげれば相手は壊滅的な打撃を受けたのではと思う。特にサポートをしっかりしてあげていれば隣の使い魔が死滅せずに済み、もっと早い展開で試合を決めることができたと思う。	完勝と言っていいような展開で試合に勝ったのでそこは評価したい。最後のLv.3を打ちたいがために我慢してました的な〔パワーライズ〕はもっと早く打ちましょう。Lv.2でも十分な効果を発揮します。この試合のMVPは積極的な試合展開を見せてくれた隣の方だと思います。
のどぐろ	突如覚醒したアグレッシブギデオンが撃破した［ペルセポネ］は、ロケテ時からの私のお気に入り使い魔です。キレそう。撃破の代償として折角マナを支払ったロードが死滅してしまったのは、戦術上は残念ですが、まあぶっちゃけ当然の報いと言えるでしょう。	早目の対処、重要だよね。リスクが発生した瞬間を見逃さず、大きくならない内にたたく。お仕事でも同じ。締切日当日も録り貯めたアニメを流しながら、お気に入りの紅茶をすすり、緩やかな時間を生きる半身と対照するように今キーボードを打つ指先が音速を超えました。	連携がどうこうっていうかどっちのマナタワーも突破しちゃってもう余裕しゃくしゃくの構えだからのう。こういう時の戦場は、タワーが真っ青にパーッと光って、綺麗だよねえ。でも、相手からしたら完全に真っ赤な焼け野原。争いが産み出す光と影がここにある。	〈超魔〉の能力と、AD、編成の安定感が垣間見えるいい試合でした。高コストワントップ型は、攻守どちらかに全戦力を投入せざるを得ないのが難しく、その弱点をうまく突くことができていました。それら諸々加味して［ベドラム］をたくさん撃破したADL君の総合得点は、1点です。
凡	敵が〈運命神〉と［ペルセポネ］のディフェンダーなのを踏まえて、自ロードを覚醒させたのは、Good!!　しかも、覚醒した［ペルセポネ］も撃破。自ロードが死滅しながらも、最後に放った魂の一撃でのトドメは、新たなるADLの厨二病技の誕生を感じ取れた。	［ペルセポネ］を撃破したことにより、敵プレイヤーの戦力を大幅にダウン。荒らすだけ荒らして《デッドマナ》でマナを回収という俺もよくやるムーヴができずに見ている俺も激おこぷんぷん丸だボン!!（爆発）　攻撃は最大の防御!!　さすがですADLパイセン!!　でも許さねえから!!	〔リザレクション〕を使用し再度攻めに来た［ブルートー］を［ラドン］という餌で釣り、敵プレイヤーの早期除外をすべく、味方が〔パワーライズ〕Lv.2を使い、全力で戦いに挑む姿は、心踊るわ!!　また〈キルヒール〉を警戒して低コスト使い魔を駐留しているあたり、分かってる。	対面の敵プレイヤー一人を、試合から排除したことで4対3の構図にし、一気に試合が動くのはまさに圧巻。敵マナタワーもすべて制圧し、敵の出現位置をも封殺していく、ADL＆味方のプレイヤーたちの敵に対する「おめえらに、勝ちの目一欠片も残さねえから!!」感がとてもいい!!

（自分を含む）が辛口採点！！

防衛

荒らしと同様に、この防衛もまた重要な要素の一つである。ただし、自身に対する防衛なのか、それとも味方に対する防衛なのかによって、その意味は変わってくるが……。

連携

もちろん、複数人でプレイする上で味方との連携は不可欠。独りよがりではなく、互いが互いを高めるプレイが理想敵ではあるが、ライター陣の求める理想の連携とはどんな形なのか。

総合

そして総合得点。序盤から終盤にかけて、いかにうまく立ち回り、味方に、そして勝利に貢献できたかがこの得点に表れるとか、表れないとか。みなさん、いったいどんな感じですか？

二戦目



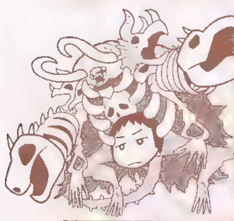
age

次はもっとかわいい使い魔入れたデッキでよろしく。[illegible]



ADL

実は最近の[illegible]っとイメチェン中なんです。で[illegible]デッキです。この愛はきっと変[illegible]



HSY

実はひそかに楽しみにしていたライターキャラクター1。不死担当ということで骨を多めで[illegible]キャラクターが選ばれた！



のどぐろ

超覚醒[illegible]本当につやがすごい。今回はそんなアバドンにアバターチェンジし[illegible]が[illegible]



凡

最近、[illegible]まったんですわ。［ペルセポネ］が激かわいい[illegible]ということ[illegible]［ペルセポネ］を磨めてるらしいADLを、俺は……

失敗編

	荒らし	防衛	連携	総合
age	たまに主人公が遊んでることもあったけど、自身のマナタワーを守りつつなので仕方なし。その間、敵ロードを素早く倒してマナ吸収の阻止をしてる点はさすが。でも、テオちゃんのいじめ過ぎはよくない!! まあオレも同じ立場ならテオちゃんをいじめちゃうんだけどさ。	序盤の防衛で、味方使い魔一体が死滅してしまったのはちょっと残念だけど、一体ならまあどうとでもなる範囲だし、毎回完璧に守るのは難しいもの。この防衛の点で問題があるとしたら、獣くさいデッキの紅一点を死滅させてしまった点かな……。一気にデッキがムサくなった。	味方が［プルートー］に捕まって死滅してしまったのは、もはや助ける方法がほぼ無かったがマイナス評価……。マナタワー放棄は、どうせ逃げるなら率先して逃げてれば案外味方もすぐに着いてきてくれたかもね。味方が［パーシヴァル］の「聖杯の詩」を使っていたら逃げ切れたか？	デッキ相性でいえば相当厳しい組み合わせでよく粘って仕事をしていたと思う。リザルトにもそれは表れているし、さすがの結果。俺だったら無理だろうな（笑）。しかしこう大型使い魔がはやり始めると、かわいい使い魔があまり見られなくなるのは残念だね。
ADL	自ロードでの荒らしが相手にプレッシャーを与えられていない。目の前で［ペルセポネ］が二体も出てきたのなら自ロード超覚醒で一気に荒らし切れたかもしれない。だが［サボテンダー］の荒らしが長めに継続できたので点は少し高めで！	［サボテンダー］で荒らしつつマナタワーの低コストの使い魔のHPをそこそこ気にしながら見れたのだが［パーシヴァル］を落としてしまったのが悔しい。ここがしっかりできるだけでマナ吸収速度に差が出るので低コストのHP管理もしっかりできるようにしたい。	相手の超覚醒した［プルートー］が攻めてきた時、隣の味方に何がしたいかを言えずにフォローし切れずに倒されてしまい、マナタワーを捨てる事になってしまった。早めにチャットを入れて協力して倒す意志を伝えれいれば何か変わったかもしれない。	相性的に相当厳しい相手ですがまだまだどうにかできた点がいくつかあったので、そこを突き詰めるのがこれからの目標になりました（笑）。終盤にマナタワーを使った攻防がうまく行き過ぎたので総合点は甘いかもしれませんがちょっと高めで！
HSY	開幕からプレイヤーが荒らしに行ったはいいが、シュータースタイルにして放置しているだけで特に効果的な荒らしになっていない。［サボテンダー］を召喚することで何体か使い魔を倒しはしたが、プレイヤーは［ペルセポネ］の撃退に行ってもよかった気がするぞ！	自分側のマナタワーを落とされた時点で低評価。タワーメイトが早々に見切りを付けてゲートに逃げてしまったけど、［フォルコン］だけでももう少し粘れたのでは？ 結果論だがゲート帰還後に右側のタワーを取り返してくれた味方がいたので、ADLも粘りを見せてほしかった。	全く隣と連携が取れていないようだ……。隣が［ペルセポネ］や［プルートー］による荒らしでかなり被害を受けていたように思えるので、一緒に荒らしてほしいのか、それともマナタワーやアルカナストーンをしっかり守ってほしいのか、チャットをもっと飛ばすべき！	対面が［プルートー］×2、こちらが〈超魔〉×2と非常に苦しい組み合わせではあるが、〔リザレクション〕・［プルートー］が二体なんでタワーは折られます、ではあまりにも芸がない。そこは対抗策なり何なりをしっかり考えなければいけないのでは？と思ってしまう。
のどぐろ	［サボテンダー］の圧倒的な速度を生かして私のお気に入り使い魔［ベドラム］ちゃんが一生粘着されていて、キレそうです。そういうの良くないと思う。かわいい女の子に敢えて辛辣な辛みを繰り返してしまう現象は、抑えきれない好意が攻撃衝動に転化された結果だと言われています。	やあ僕は［フォルコン］。自陣に一人残された哀れな超魔のはしくれさ。ディフェンダーの［ペルセポネ］をしばくのは、さすがの僕でも骨が折れるんだな。荒らしにばかり夢中になってないで、少しは自陣のケアもしてほしいかな、なんて、思ってない。全然思ってないよ。	相性上の不利な相手に対して、とにかく荒らして、完成までの速度で勝負を仕掛けようという戦術は、実に的を射たものでした。キーカードである［ベドラム］を撃破した辺りなど、いい流れだったと思います。しかし、あまりに素早い［プルートー］の残像に翻弄され、本体の……。	この対面相性でよく頑張った。ミラー対決ってよくあるけど、お隣ミラーって珍しい。ていうか録ってくる動画［フォルコン］と［プルートー］多過ぎない？ 超覚醒した［フォルコン］は、割と［プルートー］に遜色ない大きさになるんだなあって、それが本動画レビュー最大の発見。
凡	なぜあらかじめ［サボテンダー］を覚醒させなかったADL!! 覚醒からのダッシュアタック後に超覚醒させれば、敵が使い魔を駐留する前に、一体は撃破できたはず。敵マナタワー内で、覚醒→超覚醒とさせたために、敵プレイヤーに安全に駐留する時間を与えたようにも思える。	目立ったことはしてないが、二体の［ペルセポネ］＆［プルートー］相手に死滅したのが［パーシヴァル］、［ロロ］の二体だけに抑えたのは、評価すべきところ。ただ、つまらん（笑）。俺たちはスーパーテクが見たいんですよー？ 普通にうまいのは求めてないッスよー。	味方プレイヤーがマナタワーを放棄。それを追撃する［プルートー］を［フォルコン］で援護していたのはかなりGOOD!! と、思いきや、後ろでちゃっかりマナ採取してますねー。先に放棄した味方を、実は囮にしてませんADLさん？ ［白虎］のフリッカーで時間を稼げたかも？	爆発力という面では全体的に不発感が強い対戦。しかし、二度目のマナタワー防衛戦では、敵軍の主力ともいえる［ゲーテ］、［プルートー］を、タワーに引き付け、〔パワーライズ〕Lv.3で、撃破しているあたりは、ナイスBON!! しかし、二体目の［プルートー］撃破は……。

データ検証 徹底分析!!

[illegible]

1、覚醒・超覚醒、ダッシュアタックの性能
2、リザルトポイント各種
3、アビリティ
4、アーツ・アルティメットスペル・ロード

覚醒・超覚醒について

能力が変化する要素を再確認

まずは覚醒・超覚醒によって変化する能力を改めておさらいしていこう。変化する能力は右の3点。HPやATK／DEFなどの基本ステータスや移動速度だけでなく、各ジョブの攻撃間隔も短くなっているのがポイントだ。一つずつ確認していこう！

●変更する要素

・ステータス（HP/ATK/DEF）
・移動速度（OFFENSIVE STYLEのみ）
・攻撃間隔

変化の無い能力

覚醒しても変化しない能力として、各ジョブの攻撃の射程距離、各スマッシュの固定ダメージ、ダッシュアタックの移動距離と速度、スプレッドショットの攻撃範囲などが挙げられる。

ダッシュアタックに関しては、覚醒によって強化されることはないため、その使い方を下で説明していこう。同時に、覚醒しなくとも強力な攻撃が使えるという点にも注目したい。中～高コストの使い魔であれば、覚醒せずともダッシュアタックだけで、かなりのダメージを与えられるのだ。

ステータス

●覚醒によるHPの変化（上限値/回復量）

コスト	覚醒	超覚醒
全コスト共通	50/50	50/100

●覚醒によるATKとDEFの変化

コスト	覚醒	超覚醒
10	20	20
20	40	20
30	50	30
40	50	40
50	50	50
60	50	50
70	50	50
80	50	50
90	50	50

ATKとDEFの上昇値は、コスト50まではコストごとに上昇値が異なるが、それ以上はATK、DEFともに一定となる。コスト20の使い魔は超覚醒時の上昇値が10低下したが、低コストで超覚醒できるというメリットは依然として大きく、デッキに一枚は入れておきたいところだ。また、ここで注目してほしいのはHPの上昇値。覚醒、超覚醒時はHPの上限が上昇するだけでなく、一定量回復している。超覚醒する前にダメージを受けていても、超覚醒時に回復できるので、マナタワーに駐留するタイムロスを受けずに攻め上がっていけるぞ。

移動速度／攻撃間隔

●オフェンシブスタイル時（秒）

ジョブ	召喚	覚醒	超覚醒
アタッカー	2.95	2.59	2.13
ディフェンダー	2.94	2.53	1.96
マジシャン	3.04	2.66	2.36

●ディフェンシブスタイル時（秒）

ジョブ	召喚	覚醒	超覚醒
アタッカー	2.81	2.47	1.94
ディフェンダー	3.06	2.73	2.32
マジシャン	2.74	2.32	1.89

（攻撃した直後から再度攻撃可能になるまでを計測）

前号でも紹介した通り、覚醒・超覚醒ごとに移動速度が上昇する。移動速度はジョブごとに異なり、アタッカー、マジシャン、ディフェンダーの順に速くなる。また、ガーディアンスタイル時は全ジョブ共通の移動速度となり、覚醒・超覚醒の影響も受けずに一定速度となる。詳しい数値は前号を参考にしてほしい。

同時に、各ジョブの攻撃間隔も覚醒状態によって変わってくるが各数値は左の図の通り。同じスペックでも、召喚しただけのユニットと超覚醒したユニットでは攻撃回数の差で後者の方が有利となるぞ。

ダッシュアタックについて

以前よりも固定ダメージが減少したものの、速度、移動距離の性能については変化は無い。ジョブ相性はもちろん、リーチの差を帳消しにされてしまうマジシャンにとっては特に脅威となる。また、いわゆる全凸と呼ばれる、複数のアタッカーによる一斉スマッシュは、一体のダメージは微量だが、複数量が累積されるため無視できないダメージになる。例えば、自ロードとコスト10の使い魔4体でスマッシュを決めれば、DEFの高い使い魔にも最低保障ダメージと固定ダメージを合わせ、40のダメージを与えられる。そこに主力のアタッカーが加わわれば、大型ディフェンダーの撃破も十分狙えるぞ。

ダッシュアタックのダメージ

コスト	固定ダメージ
10	3
20	5
30	7
40	9
50	11
60	13
70	15
80	17
90	19
自ロード	3

ダッシュアタックの固定ダメージは前号で触れた通りコストに依存している。また、上記で説明した通り、覚醒・超覚醒しても威力に変化はない。それでも［バハムート］や［オーディン］といった高コストのアタッカーともなれば10以上の固定ダメージが入るので、油断は禁物だ。低コストが攻撃を受けている際には、かなり余裕を持って退避させて《キルアップA／D》の効果を防いでおきたい。

ちなみに、おおよそATK90ほどのコスト20のアタッカーとコスト30以上のアタッカーが同時にダッシュアタックを決めれば、クリティカルダメージと合わせて、マナを吸収しているコスト10の使い魔のほとんどを一撃で倒すことができるぞ。

ダッシュアタックの移動速度

ダッシュアタックは敵をロックしていなくても繰り出せる。この仕様を利用して攻撃手段としてではなく、移動手段として使うこともできる。瞬間的に高速移動してくれるので、召喚時の高コスト使い魔や覚醒できない低コスト使い魔といった移動速度が遅い使い魔には重要な移動手段となる。

しかし、ここで注意したいのは、前述したように、ダッシュアタックの性能は覚醒・超覚醒、または速度上昇能力を持つアーツやアルティメットスペルによる影響を受けないという点だ。これにより、《スピードアップ》や《にげる》といった速度上昇効果を受けている状態だとかえって移動速度が低下してしまうといった現象が起きるのだ。

具体的に、どこからダッシュアタックをした方が移動速度が遅くなってしまうのかは右上の表の通り。［風魔小太郎］や［バハムート］の超覚醒時がボーダーになっており、そこからさらに［パーシヴァル］の「聖杯の詩」を使うと、通常移動した方がダッシュアタックで移動するよりも6秒も速くなった。また、［サボテンダー］の《にげる》発動時などもダッシュアタックせずに通常移動した方が3秒早くなるという結果が出た。

ただし、いずれの場合でも、敵が同様にダッシュアタックを仕掛けてきたときに、それを回避するために使うといった場合は有効だ。状況によって使い分けていこう。

●移動速度比較表

移動速度上昇効果	通常	ダッシュアタック
［風魔小太郎］（超覚醒時）	34秒	34秒
［風魔小太郎］（超覚醒時）＋「聖杯の詩」	25秒	31秒
［サボテンダー］（《にげる》発動時）	29秒	32秒

●速度計測方法

画面最下部から最上部まで直線で移動するのにかかった時間を計測。ダッシュアタックは最速で出している。

リザルトポイント各種について

細かな変更が加えられたリザルトポイントの数値と仕様。特に「序盤の荒らし」や「アルカナストーン防衛時」などに得られる「妨害」、「防衛」ポイントは、以前とはかなり異なる仕様へと変化しているので、効率よくポイントを稼ぐためにも確認しておきたい。

ただし、ポイントを稼ぐという点に執着し過ぎるのではなく、あくまで、チームの勝利に貢献する行動を踏まえた上で、効率よくポイントを獲得をしていくにはどうすればいいのか、という点に重点を置いて解説していこう。

撃破ポイント

「撃破ポイント」は以前と同様に使い魔のコスト・覚醒状態によって上限が決まっている。これまではトドメを刺したプレイヤーがそのポイントすべてを獲得していたが、今回から、攻撃に参加した全員が与えたダメージに比例したポイントを獲得し、トドメを刺したプレイヤーに撃破ボーナスが与えられるようになった。覚醒・超覚醒と敵使い魔の能力が上がると、与えたダメージによるポイント獲得の比率が徐々に上昇していくぞ。

妨害ポイント

妨害で加算されるポイントは右の表の通り。主人公とコスト20の使い魔まではやや少なめだが、それ以上の使い魔ならば、どのコストで妨害しても獲得できるポイントは一律となっている。

ポイントそのものは、攻撃をせずポイントが加算される範囲内にいればOKなので、敵を引き付けながら、マナタワー周辺で徘徊し、敵をけん制する行為も評価対象となる。ポイント欲しさに焦って攻め込んで使い魔が死滅してしまっては本末転倒なので、付近を徘徊し、焦らず着実に攻撃するチャンスを伺いつつポイントを稼いでいくことが重要だといえる。

●コスト・覚醒状態別妨害ポイント一覧

コスト	召喚	覚醒	超覚醒
10	1	4	10
20	6	9	15
30	11	14	20
40	11	14	20
50	11	14	20

コスト	召喚	覚醒	超覚醒
60	11	14	20
70	11	14	20
80	11	14	20
90	11	14	20
主人公	1	4	10

条件

妨害ポイントを得られるおおよその条件は以下の通りとなっている。これらを踏まえた上で無駄無くポイントを稼ぐ方法を模索していこう。

1、範囲内に自分の使い魔が侵入していること。
2、範囲内に40マナ以上使用した敵の使い魔が居ること。
3、一定時間範囲内に滞在すること。
4、複数で範囲内に侵入した場合、最高ポイントのみが反映される。

範囲

自分の使い魔が侵入しなくてはならない範囲は、右の写真の通り。以前の妨害エリアからは一回り小さくなったようだが、それでもまだ、マナタワーからおおよそ使い魔4体分程度は離れていても妨害ポイントは加算されていくぞ。

なお、敵の使い魔の範囲はマナタワーの範囲内となっている点には注意しておこう。



注意点

条件2は、序盤のマナを吸収している・駐留している状態などは問題ないが、別の地点へ移動している際にマナタワーを通過しているといった場合は、範囲外にいる判定となる。また、コスト40の使い魔とは、召喚、覚醒、超覚醒を合わせてコスト40以上使用している場合がそれに当たる。ロードは召喚時にはマナを消費していないので、コスト0扱いとなり、超覚醒時にコスト0消費したと判定される。無人のマナタワーに長時間滞在しても妨害ポイントを稼ぐことは不可能なので、素早く制圧していこう。

注意点2

条件3の一定時間とは、初期時には6カウント、条件を満たした状態を維持できれば、後は3カウントごとにポイントが加算されていく。ただし、途中で条件が満たせなくなった場合は再度条件を満たしてから6カウントの経過を待たなくてはならない。とはいえ、ポイントを意識し過ぎて深く攻め込み過ぎるといった無理は禁物だ。

アタッカーであれば範囲内を移動することでダッシュアタックのための助走距離は十分に稼げる。離れすぎないようにマナタワーの周辺で助走をしていくのが理想的だ。

防衛ポイント

妨害ポイントと同様に、範囲・条件が設定されており、以前よりもポイント獲得の条件が厳しくなった。右の表から見ても分かる通り、評価されるべき行動がポイントになるぞ。

1、範囲内にいること(マナタワー内、アルカナストーン周辺)
2、一定時間範囲内に滞在。
3、マナタワー内に居る場合は、マナ吸収、駐留をしていない。
4、複数の使い魔が範囲内にいる場合、最高ポイントのみが反映される。

注意点

妨害ポイントと違い、範囲内に敵が居る必要は無く、自ユニットさえ範囲内にいればOKだ。アルカナストーン周辺では施設防衛力が発動する位置までが範囲となる。また、時間経過により獲得ポイントが変動し、防衛が重要となる終盤ほど増えていく。ポイント獲得のタイミングは条件を満たした状態を12カウント維持した時点で最初のポイントが加算され、以降は7カウントごとに加算されていく。ただし、覚醒・超覚醒を除き、獲得ポイントが変わる変化をしてしまう(スタイルチェンジ)と、12カウントから再スタートとなる。スタイルチェンジを頻繁に繰り返したりすると、いつまでもポイントは加算されない。不要なスタイルチェンジはしないように心掛けておこう。

ポイント一覧

防衛ポイントは時間経過によって変化し、おおよそ、序盤・中盤・終盤の三段階で変化するぞ。

●序盤(試合開始〜)

コスト	召喚(ガーディアンスタイル)	覚醒(ガーディアンスタイル)	超覚醒(ガーディアンスタイル)
10-90	0(1)	0(2)	0(2)

●中盤(285カウント前後〜)

コスト	召喚(ガーディアンスタイル)	覚醒(ガーディアンスタイル)	超覚醒(ガーディアンスタイル)
10	0(1)	1	2
20	1(2)	2(2)	3(4)
30	1(2)	3(4)	3(5)
40	2(3)	3(5)	4(6)
50	3(4)	4(5)	5(7)

コスト	召喚(ガーディアンスタイル)	覚醒(ガーディアンスタイル)	超覚醒(ガーディアンスタイル)
60	4(5)	5(6)	8(16)
70	5(6)	6(7)	7(9)
80	6	7	8
90	7(8)	8(9)	9(11)
主人公	0(1)	1(2)	2(4)

●終盤(170前後〜)

コスト	召喚(ガーディアンスタイル)	覚醒(ガーディアンスタイル)	超覚醒(ガーディアンスタイル)
10	0(1)	3	9
20	2(2)	4(8)	10(14)
30	3(4)	5(10)	11(16)
40	4(6)	6(12)	12(18)
50	5(8)	7(14)	13(20)

コスト	召喚(ガーディアンスタイル)	覚醒(ガーディアンスタイル)	超覚醒(ガーディアンスタイル)
60	6(10)	8(16)	14(22)
70	7(12)	9(18)	15(24)
80	8	10	16
90	9(16)	11(22)	17(28)
主人公	1(1)	3(7)	9(13)

アビリティについて

バージョンアップによって変更が加えられたアビリティ一覧が右の表だ。これまで扱いにくかったアビリティが上方修正され、全国対戦で見掛ける機会が少なかった使い魔たちが活躍する機会が増えた。新たな可能性を感じさせる使い魔が多数台頭するようになってきたぞ。《タイプサポート》は下方修正されたものの、まだまだ効果は高く、使い勝手がいいぞ。タイプデッキなど今までと同様の運用をしても問題はないが、パーツを変えて調整するといった対処をしてみるのもいいだろう。

アビリティ所持使い魔	アビリティ名称	効果内容
わだつみ	WウィークⅢ	ATK ／ DEFが40ダウンする。
美獣イザベラなど	アローンアップW	ATK ／ DEFの上昇値が（覚醒：30）（超覚醒：40）にアップ。また効果範囲が狭くなった。
ヴィシュヌ	ガードアップA	ガーディアンスタイル時に、攻撃力が80アップする。
マルドゥク、ハデス	タワーアップA /D	マナタワーから使い魔３体分離れた距離まで効果範囲となる。
アリス	バリエアップA	戦場にいる自ユニットの種族数が多いほど、自身の攻撃力がアップする。（2種族：15、3種族：60、4種族：40、5種族：90）
九尾の狐	ジョブアップA	ATKの上昇値が以下に変更：1体／ 10、2体／ 20、3体／ 40、4体／ 70、5体／ 80、6体／ 80、7体／ 90
オロバス	ストックアップA	ATKの上昇値が以下に変更：1体／ 10、2体／ 20、3体／ 50、4体／ 60、5体／ 60、6体／ 70、7体／ 80
とうてつなど	タイプサポートA	ATKの上昇値が（召喚：5）、（超覚醒：20）。
ママリリなど	タイプサポートD	DEFの上昇値が（召喚：5）、（覚醒：10）。
アトランティス	ヘイスト	攻撃間隔が短縮率が上昇。（ファイタースタイル時：1.6秒、フリッカースタイル時：1.2秒）
アルキメデスなど	マイタワーアップA	周囲に自軍マナタワーがあると、攻撃力が80アップする。
フェンリル	マナアップA	ATKの上昇率がアップ。所有マナ /ATK 上昇：（超覚醒）30 ／ 20、60 ／ 20、90 ／ 40、120 ／ 100
ラース・ジャイアント	マナアップD	DEFの上昇率がアップ。所有マナ /DEF 上昇：30 ／ 20、60 ／ 20、90 ／ 40、120 ／ 100
トンベリ	みんなのうらみ	一体死滅する度にATKが15アップする。
ゴグマゴグ	リベンジアップD	一体死滅する度にDEFが20アップする。
紅蓮の魔術師	魂の代償	最大HPの低下率が150にダウン。
マルドゥク	フリックアップ	フリッカースタイル時に攻撃力が上昇。（オフェンシブスタイル時のATKに＋20した数値になる）
オーディン	キルアップD	一体敵を倒す度にDEFが15上昇する。

範囲一覧



アローンアップW

味方がある程度近くにいても効果が発動するようになったので、範囲を避けるように行動すれば単独行動をしなくても効果を発揮できるようになった。[美獣イザベラ]であれば、「ラミアンナーガ」の範囲が、アビリティの認識範囲そのままとなっているので目安にするといいだろう。



タワーアップ A/D

《タワーアップA》は、マナタワーから使い魔3体分程度の距離が離れていても効果が発動する。荒らしの妨害ポイントの範囲まで迎撃に出られるので、自陣にせめて来る敵を高いラインで迎撃しやすくなった点がうれしい。《タワーアップD》の基本的な効果範囲は《タワーアップA》と同じ。マナタワーから逃げる際にマナタワーから離れた位置でも効果が発動するため、強気な攻めが可能となったぞ。



マイタワーアップ A/D

使い魔4体分ほど離れていても効果を発揮するようになった。中央のマナタワーを制圧すれば、センターストーンに居る敵に効果を発揮しつつ攻撃できるようになったぞ。特に[コノハナサクヤ]はアビリティの《レンジアップ》と併せればうかつにマナタワー近づいてきた敵を逃さず撃破できるようになり、防衛力が格段に上がった。

今まで使われなかった使い魔が台頭するように

スペックの上昇値がアップしただけでなく、効果範囲が修正されたことで多数の使い魔の可能性が広がった。特に、[コノハナサクヤ]は、同じ海種のコスト50でATK・DEFともにハイスペックとなる[シェラハ]の存在が大きく、これまではメインユニットとして選択される機会に恵まれなかったが、《マイタワーアップ》の能力上昇値、効果範囲ともに上方修正されことで、覚醒時における能力の高さ、また超覚醒時のレンジの長さを生かしたタワー防衛役として優秀な使い魔として台頭するようになった。今後は機動性とスペックに優れた[シェラハ]と、覚醒時のスペックを生かした施設防衛力の高さが優秀な[コノハナサクヤ]とそれぞれの棲み分けされるようになるだろう。

強化されたアビリティを有効活用しよう!

各アビリティの性能を把握せよ!

《アローンアップW》は、味方との位置取りを調整することで使い魔との連携が取れるようになった。自身と、援護する味方で敵を左右から挟み込むような形で展開すれば、撤退時などもアビリティの効果を発揮したまま支援も可能になる。

また、シュータースタイル時でも攻撃力が高い[紅蓮の魔導師]や[シェラハ]であれば、斜め後ろ側に配置すれば、二体での同時攻撃も可能となる。マジシャンに向かう敵をスロウアタックやフリッカースタイルで足止めしながら戦うことも可能だ。

《マイタワーアップA》を持つもののうち、[コノハナサクヤ]は、覚醒時に効果を発揮しATKが180まで上昇する。

[アルキメデス]の場合、コスト90と少ない消費でATK190の使い魔へと成長してくれる。高コストの使い魔を召喚するためのマナ吸収の防衛役として非常に優秀な使い魔になったといえる。[ガレアード]などマナが必要となる高コストとの相性が非常によくなった。

[マルドゥク]の《フリックアップA》は、敵使い魔の逃げ道を塞ぐように動ければ、敵を吹き飛ばしつつ大ダメージを与えられるので、敵の足止めとダメージの両立が可能となる。またフリッカー時の方が攻撃間隔が短いという点も考慮すれば、さらにダメージ効率が上昇したといえる。

《ジョブアップA》は、4体マジシャンが居れば、十分な強さを発揮するようになったので、低コスト使い魔をマジシャンで固めれば、主力のジョブをばらけさせられる。

[オロバス]の《ストックアップA》は、三体マナタワーに駐留させればATK230となる。《タイプサポート》や《トライブサポート》と組み合わせれば、自身の《スピードアップ》と相まって戦場全体での活躍も期待できる。

Wマナアップデッキ

種族	ジョブ	名称	タイプ	co	HP	ATK	DEF	アーツ	アビリティ／召喚	アビリティ／覚醒	アビリティ／超覚醒
人獣		フェンリル	聖魔	50	500	20	130				マナアップA
		ラースジャイアント	魔人	40	450	90	20				マナアップD
		白虎	英雄	30	400	25	30		サモンマナ		
		アルフォス	幻魔	20	350	10	10		マナマックスアップ	DEFアップ	DEFアップ
		パーシヴァル	守護者	10	300	10	10	○			
		ロロ	精霊獣	10	300	5	5		マナヘイスト		
		ポポ	精霊獣	10	300	10	10	○			
		主人公	[illegible]	パワーライズ	デッキ完成までの総コスト	390					

パーシヴァル：聖杯の詩（コスト20）範囲内にいる自ユニットのうち、最も攻撃力が高いユニット1体の移動速度を一定時間上げる。
ポポ：マナステップ（コスト30）【フィールド】範囲内にいる自ユニット全てのマナ吸収速度を上げる。

解説

こちらは、[フェンリル]と[ラースジャイアント]を使った、《マナアップ》をテーマにしたデッキだ。マナが30たまった時点での、ATKとDEFの上昇率が大幅に上昇したため、運用しやすくなった。[アルフォス]を入れなくても十分に強くなるぞ。

アーツ＆アルティメットスペルについて

アップデート対象となったアーツ

所持使い魔	名称	変更内容
ハンニバル	カルタゴの赤い壁	防御力上昇値が4から5にアップ。
パーシヴァル	聖杯の詩	ウェイト時間が60カウントに短縮。
ベドラム	魂繰り	使い魔の移動速度上昇率が1.3倍から1.15倍にダウン。
キュオ	天使の福音	1秒毎に回復するHP量が3から5にアップ
安倍晴明	天地封神令	効果範囲が拡大。

●聖杯の詩

ウェイト時間と効果時間が同じ60カウントになったため、さらに使いやすくなった。また､ウェイト時間のタイマーを見れば、残りの効果時間が一目で分かるぞ。

●天地封神令

今回上昇修正されたアーツの中でも、[安倍晴明］の「天地封神令」は効果範囲が非常に広くなり以前にも増して強力になった。その広さは、アタッカーが効果範囲外からダッシュアタックをしようとしても［安部晴明］に攻撃が届かないほどだ。また、一度範囲内に捕らえれば､スロウアタックを絡めて、逃さず撃破できる。まさにアタッカーの天敵といえる存在になった。ただし、いずれかの方法で移動速度が大幅に上がっている相手のダッシュアタックは防げないので注意しておこう！

●魂繰り

速度上昇効果がダウンし、ディフェンダーがアタッカーとほぼ同じ速度になる程度まで減少した。戦場で大型のディフェンダーが接近してくるのを見掛けたらすぐに移動を開始すれば、十分に逃げられるようになったぞ。召喚時間とコストの短縮効果はそのままなので、《デッドアップA》を持つ［ガルファス］や［マッドハッター］との相性は依然として良好だ。また、高コスト使い魔を覚醒させずに繰り返し敵マナタワーの荒らしに向かわせる戦術も有効だ。

アルティメットスペルについて

アルティメットスペルはレベル3になるまでのメーター上昇速度が速くなったので、比較的早いタイミングで勝負に出ることも可能になったが、効果内容についてはほぼそのままなので、使いどころはよく考える必要がある。

名称	状態	時間	名称	状態	時間
リザレクション	LV.1	392秒	パワーライズ	LV.1	392秒
	LV.2	300秒		LV.2	300秒
	LV.3	150病		LV.3	50秒
リターンゲート	LV.1	455秒	クイックドライブ	LV.1	465秒
	LV.2	390秒		LV.2	330秒
	LV.3	150病		LV.3	121秒
キュアオール	LV.1	455秒			
	LV.2	330秒			
	LV.3	150秒			

●各アルティメットスペルは互いのアルカナストーンが無傷の状態を維持した時に使用可能となったカウントを表示。

●効果時間を最大限を生かすには

〔クイックドライブ〕をかなり早い段階で発動した場合、終盤に〔パワーライズ〕を使われたときに、それをスカすのが難しくなった。試合終了直前ぐらいに効果が切れるタイミングまで使用を我慢するのも大事。また､〔パワーライズ〕は、相手を逃さない位置で発動するのが重要。スカされないようにほぼ乱戦に近い状態、あるいはスロウアタックがヒットした状態で発動するといい。

○効果時間変更

名称	変更内容
パワーライズLv.2	30カウントにダウン
パワーライズLv.3	30カウントにダウン
クイックドライブLv.3	90カウントにダウン

お互い〔パワーライズ〕をセットしていた場合に相手が先に使用してきたときは自分の低コストを壁にしてマナタワーやゲートに帰還し、効果切れまで時間を稼ぐのも手だ。

ロードについて

多数の調整が加えられたロード。基礎スペックこそ変化は無いものの、デッキや状況に合わせ、さまざまな役割を担えるようになった。注目したいのが、覚醒時・超覚醒時のHP上昇率が上がったことだ。覚醒時にはHPの上限・回復量が100となり、超覚醒時には上限が50上昇し、150回復する。ロードのジョブと相性がいい低コスト使い魔が荒らしに来たとき、ロードを覚醒のみで止めて迎撃することで、マナの消費を抑えつつ敵を追い払うことも可能になった。無駄に死滅させないように扱えば、序盤からの荒らしに超覚醒したロードを使うのも有効だぞ。

アビリティ	効果	召喚	覚醒	超覚醒
トライブサポートA	戦場にいる間、自ロードと同じ種族の使い魔のATKを上げる。	＋5	＋5	＋10
トライブサポートD	戦場にいる間、自ロードと同じ種族の使い魔のDEFを上げる。	＋5	＋5	＋10
タワーアタック	マナタワー制圧力が上がる。	40回転で制圧		
リバースタイムカット	自身が戦場にいる間、死滅した自使い魔の復活時間が下がる。	−5	−5	−5

種族を固めるメリットが上昇

《トライブサポートA／D》が強化され、かなり有効な選択肢となった。まず、単一種族でのデッキでは、味方使い魔全体の強化が可能となり、大きな恩恵を受けたといえる。弱体した《タイプサポートA／D》のフォローに使うのもいいだろう。どちらの場合も、開幕からコスト10の使い魔を強化できるためマナタワーの防御力が増すのが強みだ。開幕の強さを重視したいのであれば、これらを持つ武器をロードに持たせよう。また、超覚醒時の効果も上昇しているので試合中盤以降、主力がすべて超覚醒したあとにマナが余っているようならロードの覚醒に回していこう。超覚醒時のアビリティは、＋10の効果があり、すべて同じアビリティであれば、合計で20上昇する。《リバースタイムカット》は、《デッドマナ》を持つ使い魔との相性がより良好に。［ベドラム］のアーツを使い､［ガルファス］や［マッドハッター］を何度も死滅させて強化させる際に、復活カウント延長を帳消しにできるぞ。

タワーアタックを活用!

今回最も注目したいのは《タワーアタック》の制圧速度だ。ロード単独でマナタワーを制圧しようとした場合、メーターを40回転させることで制圧が完了する。コスト50の使い魔が単独で制圧した場合、43回転必要となるので、これは相当の制圧力となったといえるだろう。マナを吸収しなくてもよくなったときなどにロードだけで中央のマナタワーに向かわせて単独での制圧を狙ってみるのもいいだろう。もう一人同じアビリティを持つロードが参加してくれれば制圧できる可能性がさらに高まる。死滅するデメリットが少ない分、迎撃を受けても特に気にする必要はなく、むしろ迎撃に向かった分、相手のマナ吸収を遅らせることにもなる。また､［キマ］と［ハルフゥ］を使ったデッキの開幕のマナタワー制圧には特に有効だ。一番のネックであった使い魔数の不足による荒らし耐性の低さが、制圧速度が高まったことで使い魔の召喚が早まり、問題が解消されたぞ。

ロードの立ち回りの可能性

死滅してもペナルティの少ないロードは、荒らし要員として非常に優秀だ。アタッカーであれば、開幕から最速で敵のマナタワーへ向かっていけば、マナタワー制圧中の敵に対してスーパークリティカルを与えられる。マジシャンであれば、シュータースタイルで遠距離からの攻撃をはじめ、スプレッドショットでの範囲攻撃が有効だ。

覚醒時のスペック上昇値がアップしたことで荒らしの戦術も広がりを見せている。相手の低コスト使い魔に対して、こちらのロードのジョブ相性が有利な場合は、荒らし要員の使い魔を召喚、超覚醒とさせずとも、ロードを覚醒、超覚醒させて攻める方が効果的な場合もある。

特にマジシャンのスプレッドショットによる拡散攻撃はマナを吸収している低コスト使い魔を根こそぎ撃破できる力を持つので、敵の低コスト使い魔にディフェンダーが多かった場合は、積極的に超覚醒までつなげていくといいだろう。

また、コスト20の使い魔の超覚醒時のスペック上昇値が低下したことも荒らしに対して影響を与えている。スーパークリティカルを利用してもコスト10の使い魔を二回の攻撃ではほぼ仕留められなくなったということからも、荒らしの方法は工夫する必要がでてきた。コスト20の使い魔が荒らしに向かう場合は、タイミングを合わせてロードも一緒に向かわせよう。同時に同じ敵を攻撃することで、逃がすのに失敗した敵使い魔を二発の攻撃で確実に仕留めていけるぞ。シュータースタイルで一撃加えるだけでもかなり違ってくるので、序盤から徹底的に荒らしたいのであれば、戦術として組み込んでみよう。もちろん、タワーメイトが加わってくれれば、荒らし効果はより強力となる。

なお､開幕から荒らしに向かうのではなく、《タワーアタック》の効果を生かすためにも、まずはマナタワーの制圧から始めるといった選択も考慮したい。

電撃文庫 FIGHTING CLIMAX

ファイティング クライマックス

キーマン三名が制作秘話と意気込みを語る！

電撃文庫 FIGHTING CLIMAX

■メーカー	：セガ
■ジャンル	：2D対戦格闘
■操作方法	：8方向レバー+4ボタン
■発 売 日	：2014年春
■プラットフォーム	：RINGEDGE2（ALL.Net P-ras MULTI バージョン2）

※画面は開発中のものです。

Text：よるよる

熟考の末にたどり着いた意外性のあるコラボレーション

電撃文庫とのコラボレーションとなる本作か、2D対戦格闘ゲームに決まった経緯についてお聞かせください。

野中 カードゲームやアドベンチャーゲームなど、いろいろな可能性を考えましたが、最終的には格闘ゲームに着地しました。寺田の書いてくれた企画書が、「格闘ゲームしかない！」と訴えてくるほど熱いものでしたしね。電撃文庫さんの魅力的なキャラクターを自分で動かしてアクションを楽しめるというのは、最高に面白いなと思いました。

寺田 ほかのジャンルについても企画書を用意したのですが、みなさんが格闘ゲームに食い付いてきてくれました。私自身も、格闘ゲームでいきたいと思っていたところがあるので、この反応はすごくうれしかったですね。

亙 カードゲームやアドベンチャーゲームでのコラボというと、今はもうありふれているというイメージがありますよね。セガと電撃文庫さんがコラボするからには、あっと驚いてもらえるような部分が欲しい。そういう意味で、格闘ゲームという提案は及第点なのでは。これぐらいやらないと、コラボとしてのインパクトが薄いと思っています。

野中 企画を立ち上げたときは社内で、「今この時期に2D格闘の新作⁉」というざわつきが起きました（笑）。こういう反応が得られるからこそ、すごくやりがいがあるなとも感じました。

――『電撃文庫 FIGHTING CLIMAX』というタイトルは、どのような経緯で決まったのでしょうか。

寺田 タイトルについては亙が発案者です。最初に見たときは「何だこれは⁉」という印象だったのですが、実際にロゴを作ってみると、「これ以外にない！」というくらいハマっていました。

亙 最初に案を出したときは、社内の人間に「これだけはない」と言われました（笑）。みんなの冷たい視線が忘れられません（笑）。

野中 僕も実は、何だこれはと思った中の一人です（笑）。ですが、ロゴが出来上がってからは考えを改めました。ロゴを含めて全体を見てみると、格闘ゲームとしてのイメージのしやすさと、なんだかすごいお祭りになるという予感が凝縮されたタイトルになっていました。

――格闘ゲームというジャンルは、少々ハードルが高いというイメージもありますが、こうした部分へのケアなどは企画の段階から盛り込まれていたのでしょうか。

野中 格闘ゲームをあまり遊ばない人でも楽しめるような設計にするというところは、最初の段階で決めていました。具体的には、よくハードルが高いといわれるキャラクターの操作ですね。必殺技コマンドなどを、なるべく簡単なものにしています。ただ、完全に初心者向けということでは無く、普段から格闘ゲームに触れている方々が遊んでも満足していただけるよう、駆け引きなども奥深いものになっています。

亙 格闘ゲームのハードルが高く感じられる理由の一つとして、常連プレイヤーが集まるゲームセンターに、初心者が近づきにくいという構図があります。どんな名作もシリーズを重ねていくことでコミュニティが形成され、新規の入りにくさが増していくのは、仕方がないことかもしれませんが、視座すべきものでもない。新しいIPとして本作を投入するのは、アーケードにとってもプラスになると思います。本作の役目の一つは、ゲームセンターに新しいプレイヤーたちを呼びこむことでもありますので。これは、ただ敷居が低いだけでは駄目で、プレイしたくなるような面白さを持つゲーム性ありきで達成できるのではと考えています。

――本作はアーケードと家庭用での展開が発表されていますが、どのような理由から二つのラインで稼働することが決まったのでしょうか。

野中 やはり、格闘ゲームということで、アーケードという市場を無視できないとは思っていました。開発者としても、アーケードというのは憧れのある市場の一つなんですよ。僕らの世代は、ゲームセンターでの体験を強烈に覚えていますからね。

――フランスパンさまとの提携は、どのような形で決まったのでしょうか？

野中 愛情を持って、キャラクターを格闘ゲームの世界に落とし込んでくれる人たちということで、フランスパンさんにお声を掛けさせていただきました。最初にお話を持ちかけたときの反応はこちらの想像以上で、すごく喜んでもらえたのが印象的です。その反応を見て、ぜひともこの人たちにお願いしたいと思いました。

寺田 フランスパンさんの現場では、「このキャラクターは、おれが好きだからおれに書かせろ！作らせろ‼」といったやりとりがあるようです（笑）。このキャラクターの声優さんがライブで見せたポーズを演出に盛り込みたいとか、かなりディープな視点も持ってゲームを作ってくれています。コンテンツへの愛がすごく強いので、安心してお任せすることができていますね。

電撃文庫 FIGHTING CLIMAXとは？

電撃文庫の人気キャラクターたちがド派手な2D対戦格闘ゲームで大暴れ！



[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

『電撃文庫 FIGHTING CLIMAX』ディレクター。本作の企画立案や制作進行を担当。『ファンタシースターポータブル2インフィニティ』では、シニアディレクターとして活躍。

電撃文庫 FC はみだし情報 本作は、ICカード「Aime」にも対応しており、プレイを重ねることでキャラクターアイコンや称号などを手に入れられるようになるとのこと。プレイヤー同士が集まるチームのようなものも作成することが可能で、機能のひとつとして、情報交換などができるチーム掲示板も導入予定とのこと。集合場所を告知したり、連続技のレシピを書き込んだり、さまざまな使い方ができそうだ。

みなさんの意見を積極的に聞く機会を設けている作品なので、みなさんと一緒に作り上げ、盛り上げていく作品になればいいなと思っています

ロケテストでの意見を積極的に取り入れた制作体制

——ロケテストでの反応はいかがでしたか？（※）

寺田　東京と大阪のロケテストでは、遊び心地が大きく変わっているかと思います。一回目である東京のロケテスト後半は、格闘ゲームのうまい人たちのキャラクター選択や、動かし方が似通ってきているなと感じていました。こうした反応を受け、大阪でテストするバージョンは、駆け引きの要素など、かなりの変更を加えました。初回のバージョンで見掛けた、待ち気味の相手を崩しにくい。コマンドの一部が重複して暴発が起きる。といった部分に関しては、解消されているはずです。

野中　ロケテストに参加してもらった方々の意見を細かくチェックして、納得のいくところまでチューニングしていくというスタイルで作品を作っています。私はコンシューマ畑の人間なので、こういった製作体制には不慣れな部分があったのですが、亙のアドバイスなどもあり、この体制だからこそ生まれるメリットをいろいろと実感しています。

亙　アーケードはセガの強みの一つですし、店舗はユーザーとの大切な接点でもあります。そして、格闘ゲームはこの強みとの相性が良い。プレイヤーに触れてもらいたい要素をロケテストで試して、反応をいただく。それをもとに制作していけるというのは素晴らしいことです。

——東京のロケテストでは、インターネットで動画配信をするという異例の試みも見られました。

野中　まだ完成していないものを三日間の間、映像として流し続けるということに怖さもありましたが、それ以上に面白い試みだなとも思い……。いろいろと悩みましたが、最終的には店舗さんのご協力で実施することができました。

亙　この作品のロケテストの目標の一つは、より多くの人に目撃してもらい、ご意見をいただくことです。なので、映像配信には大きな意味と効果がありました。

野中　開発中のものなので、あまり好ましくない症状が出た場合、それらも配信されてしまうのではと心配したところもありましたが（笑）。

亙　開発中だから、不可抗力ですね（笑）。

——キャラクターの選定については、どのような基準で選ばれているのでしょうか？

寺田　わかりやすく言うと、キャラクター人気と、格闘ゲームに落とし込みやすいかどうかというところですね。あとは、バリエーションの問題もあります。学生服を着た女の子ばかりを集めるよりは、いろいろな格好をしたキャラクターが居たほうがお祭りっぽくなるかなと思ったので。

野中　弊社はもちろん、電撃文庫さんのご意見もかなり参考にさせていただいています。人気のあるキャラクターを我々だけで判断するというのは難しいですからね。

——桐乃が実際に動いているところを見て、綺麗に世界に溶け込んでいることに驚かされました。

野中　戦闘しそうにないキャラクターが戦うというのは面白い要素になりますので、バトルがテーマでは無い作品からも選択しました。

寺田　バトルに特化していないキャラクターをどう落とし込むかというのは難しかったですね。この課題に対する答えとして、桐乃のコスプレのようなプラスのコンセプトを考えていきました。この最初のコンセプトを決めるまでは大変なのですが、決まってしまえばいろいろな技の案が浮かんでくるんです。こうした作業は、フランスパンさんと一緒に進めているのですが、かれらの発想力にびっくりさせられることも多いですよ（笑）。

——キャラクターデザインで、こだわった要素などはあるのでしょうか？

寺田　デザインの統一をとることにこだわりました。基本的に原作に基づく設定から等身などを決めていったのですが、今回のような同じ舞台で動かすとなると、ある程度統一を取らなければいけない部分が出てきます。そのため、良い意味で設定とは少しことなる嘘をついた表現もしています。

野中　キャラクターを並べるとほぼ身長順になるなど、設定を大幅に無視しているということは無いので、キャラクターのファンの方に喜んでもらえるようなところは外していないつもりです。

——電撃文庫とのコラボということで、ストーリーも気になるのですが、本作にはオリジナルの内容が用意されているのでしょうか？

野中　作品全体でメインとなるシナリオがありますので、本稼動まで楽しみにしていてください。キャラクターの個別シナリオも原作の作家さんたちに監修してもらっているので、原作ファンの方も安心して楽しいでいただけると思います。

寺田　チェックの際に、格闘ゲームが好きな作家さんが多かったことに驚きました。キャラクターの動作を提案したときに、「ここはこうしたほうが良いかもしれませんね」と格闘ゲームのロジックにもとづいた返答などをいただくこともあって、うれしくなりました。

亙　作家さんから熱の入った監修をいただいたことで、キャラクターに血肉が通いましたね。原作ファンの方に伝わる魅力を得るという点で、非常に心強いサポートをいただいています。

——開発サイドから見た本作の魅力やだいご味についてお聞かせください。

野中　やはり、電撃文庫さんのキャラクターたちが、想像もしないようなアクションで動き回るところが最大の魅力になるのかなと思います。もちろん、格闘ゲームが好きだから遊んでみるというのも大歓迎です。この作品から、電撃文庫さんのコンテンツに興味を持って、文庫やアニメを見てみるという流れができるとうれしいですね。

寺田　キャラクターごとの特殊な掛け合いなど、ゲーム以外でも興味を引けるような仕掛けを用意しています。この掛け合いを作っているときには、コラボしている実感が強く沸いてきました。

亙　開発とユーザーが開発段階から一緒に盛り上げていくというところが、だいご味の一つかもしれません。ロケテストを含めて、お祭りのような作品になってくれるといいですね。

——先日、『バーチャファイター』のアキラが参戦することも発表されましたね。

野中　セガの格闘ゲームといえば『バーチャファイター』ということで、コラボするならまずアキラだろうと思い企画を提案しました。『バーチャファイター』の開発チームに相談したら0.5秒くらいで、「いいよ！」と返事をもらえたのはうれしかったですね。

寺田　技の演出などを2D格闘ゲーム向けに変更しているので、楽しみにしていてください。

亙　電撃文庫さんも『バーチャファイター』も、20周年なんですよ。不思議な縁を感じますね。

——本誌の読者にメッセージをお願いします。

寺田　みなさんの意見を積極的に聞く機会を設けている作品なので、みなさんと一緒に作り上げ、盛り上げていく作品になればいいなと思っています。まずはアーケード版の稼動に向け調整を重ねていますので、もうしばらくお待ちください。

野中　原作ファンはもちろん、格闘ゲームファンからしても、十分遊び応えを感じてもらえるよう製作を進めています。稼動まで時間はありますが、楽しみにしていただけるとうれしいです。

亙　今後も情報は続けて出していくので、チェックしていただきつつ、稼動をお待ちいただければと思います。プレイしがいのある作品にしますので、ゲームセンターで見かける時期になったら、まずは1プレイ、試してみてください。

※インタビュー収録は、大阪でのロケテスト前に実施。

新たなサポートキャラが判明！



電撃文庫 FC はみだし情報　本作のストーリーや、キャラクター同士の掛け合いについては、原作作家の監修もしっかりとされている。思わぬ組み合わせで、意外なかけあいが発生することもあるので、対戦前の演出には要注目。また、原作作家や、キャラクターの声優には、格闘ゲームファンも多く、技のモーションや演出を提案してもらうこともあったとか。クリエイター陣の熱が集まった作品となっているので、原作ファンも安心だ。

プレイヤーが待ち望んでいた大型バージョンアップ来る！

二度のマイナーバージョンアップを経て、いよいよ稼働スタートとなった最新Ver.。多岐にわたるシステム変更点の詳細に加え、新たな追加カードをリスト化して掲載！　新要素をチェックし、いち早くプレイ環境に慣れていこう。

コード・オブ・ジョーカー Ver.1.1 ―アルカナの覚醒―
■メーカー：セガ
■ジャンル：デジタルトレーディングカードゲーム
■操作方法：タッチパネル
■稼働日：2013年12月11日（稼働中）
■使用基板：RINGEDGE2
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text:伊勢海



Ver.1.1―アルカナの覚醒―稼働スタート！

Ver.1.0EX_35から早2カ月、待望の大型バージョンアップとなるVer.1.1の全国稼働がスタート。既に稼働しているので変更要素を知っている人は多いかと思うが、おさらいの意味を込めて復習しておこう。要望の高かった"イベントモード"や"カードショップ"などが実装。さらに"JOKERカード"が大幅にパワーアップされ、使い勝手がよくなった（詳しくは次ページ）。

また、バトルシステムにおいては、対戦中に敗北を選べる"サレンダー（投了）"システムが追加されたほか、カード効果の処理順序など一部変更がある。



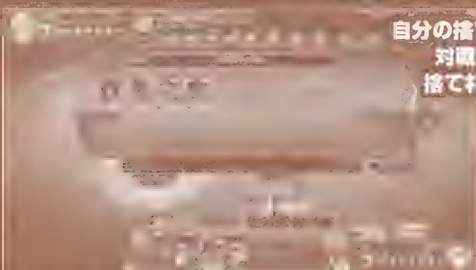
文字通りに期間限定のイベントモードで、対戦結果でもらえる★の数（勝利時★2個／敗北時★1個）を競い合う。ちなみに全国対戦とは違って"APの変動無し"なので、積極的に参加してみよう！

貯めた[illegible]を消費してカード[illegible]が購入可能なショップが登場！ ショップのラインナップは約一～二週間の入れ替え。期間限定[illegible]もあるようなので、定期的にチェックしよう。


システム変更点①　捨て札の確認と操作

自分の行動ターン中しか確認できなかった捨て札のカードは、"いつでも確認できる"仕様へと変更。相手プレイヤー情報のアイコン部分をタッチすれば、対戦相手の捨て札もチェックできる。

ちなみに手札を捨てる際の操作については、"手札をタッチ→捨て札アイコンへドラッグ"すればOK。追加ドローの効果を持つカードが増えたので、手札を余らせないようにうまく調整しよう。


自分の捨て札はもちろん対戦中プレイヤーの捨て札が確認可能に！

レイアウトが変更され手札＆捨て札の枚数を確認しやすくなった。捨て札アイコン[illegible]タッチすればいつでもカードの内訳を敵味方[illegible]確認可能。

システム変更点②　サレンダー方式の採用

誰しも一度は経験するのが、対戦相手のミス以外で巻き返せない「もうどうやっても勝てない……」といったシチュエーション。そんな状況で役立つのが、"サレンダー（投了）"のシステムだ。

具体的な操作だが、"自分の行動ターン中に、キャラアイコンを押し続ける"ことで選択肢が出現。この選択で"はい（＝負けを宣言）"を選ぶことにより、対戦途中であっても強制終了できる。



キャラアイコンを触ってそのまま待機すれば投了選択が可能!?

早めに切り上げ、気持ちを切り替えるのも一つの手。途中終了でも負けは負けなので、全国モードなら勝敗に従ってAPポイントが変動することには注意したい。

システム変更点③　各フェースにおけるカード効果の処理順序

本作のカード効果は、発動条件のフェーズごとに定められた順序で効果が処理される仕組み（フローチャート参照）。コレはVer.1.1でも同様だが、"発動条件を満たさなかったカード効果を再チェックしない"ように変更されている。また、フィールドに出たユニットが即座に破壊された場合でも、"フィールドに出た事実"に基づいてトリガーカードが発動するように修正された。


旧バージョンで成立した「実習生リーナ」＋[illegible]のコンボは「実習生リーナ」の効果が発動しないことに要注意！

ターンプレイヤーのユニット効果
↓
非ターンプレイヤーのユニット効果
↓
ターンプレイヤーのトリガー効果
↓
非ターンプレイヤーのトリガー効果
↓
ターンプレイヤーのインターセプト効果
↓
非ターンプレイヤーのインターセプト効果

JOKER カード 新アビリティ

キャラクター別のJOKERカードにおいて、それぞれ習得可能なアビリティをリスト化して掲載。JOKERカードごとのバリエーションは、一定レベルに達することで新たなアビリティが開放される。アビリティLv.5を目安として、一通り戦ってみるといい。

キャラ名	ジョーカー名称	属性	アビリティ名称	Lv	ゲージスピード	アビリティ
緋神 仁	DEATH	赤	クリムゾンブレイク	5	★★★	■クリムゾンブレイク　対戦相手のすべてのユニットに5,000ダメージを与える。
		赤	インペイルメント	1	★★★★	■インペイルメント　対戦相手のユニットを1体選ぶ。それに9,000ダメージを与える。
		赤	フィアーインパクト	2	★★★★★	■フィアーインパクト　対戦相手のすべてのユニットに2,000ダメージを与える。
		赤	バニッシュメントブレイク	6	★★	■バニッシュメントブレイク　対戦相手のすべてのユニットに7,000ダメージを与える。
御巫 綾花	JUSTICE	黄	ディバインシールド	4	★★★★	■ディバインシールド　あなたのすべてのユニットの行動権を回復する。
		黄	ブレイブシールド	1	★★★★★★	■ブレイブシールド　あなたのユニットを1体選ぶ。それの行動権を回復する。
		黄	ヘヴンズドライブ	3	★★★★★	■ヘヴンズドライブ　あなたのすべてのユニットに【次元干渉／コスト3】(このユニットはコスト3以上のユニットにブロックされない)を与える。
		黄	セイクリッドフィールド	2	★★★★★	■セイクリッドフィールド　あなたのすべてのユニットに【加護】(このユニットは効果に選ばれない)を与える。
星 光平	THE STAR	黄	シューティングスター	4	★★★	■シューティングスター　対戦相手のユニットを2体まで選ぶ。それらを手札に戻す。
		黄	スターライト	1	★★★★	■スターライト　対戦相手のユニットを1体選ぶ。それを手札に戻す。
		黄	スターバースト	4	★★★	■スターバースト　すべてのユニットをお互いのプレイヤーの手札に戻す。
		黄	ライズアンドシャイン	5	★★	■ライズアンドシャイン　すべてのユニットを消滅させる
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★★	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★★	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★★	[illegible]
京極院 沙夜	THE MOON	青	明天凶殺	[illegible]	★★★	■明天凶殺　対戦相手の手札をすべて破壊する。
		青	月明封殺	1	★★★★★	■月明封殺　対戦相手は自分の手札を公開する。あなたはその中からカードを1枚を選ぶ。それを破壊する。
		青	冥札再臨	1	★★★★	■冥札再臨　あなたの捨札にあるカードを3枚までランダムで手札に加える。
		青	無明滅殺	1	★★	■無明滅殺　対戦相手の手札とトリガーゾーンにあるカードをすべて破壊する。
黒野 時矢	THE EMPEROR	青	ディスペアーレイド	5	★★★	■ディスペアーレイド　対戦相手のユニットを2体まで選ぶ。それらを破壊する。
		青	デリートレイド	2	★★★★	■デリートレイド　対戦相手のユニットを1体選ぶ。それを破壊する。
		青	ヘレティックスカー	7	★★	[illegible]
		青	インペリアルクルセイド	7	★★	[illegible]

システム変更点④ JOKERのカスタマイズ

キャラクター別となるJOKERカードは、[illegible]育成方式に変更された。それぞれ一定レ[illegible]

また、アビリティごとに"ゲージスピー[illegible]応じてゲージのたまる量が変化。具体的[illegible]



プレイごとに経験値を獲得し、一定レベルで新アビリティを入手!!

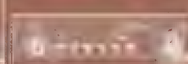
初期レベル1～レベル10までレベルアップ可能。レベルが高いほど[illegible]多くなり、レベ[illegible]約1.25倍まで[illegible]スピード別の[illegible]リストを参照。

ゲージスピードの違いによるゲージの増え方

	[illegible]				
	0	10	20	30	40
★★★★★★	約9%	約15%	約21%	約27%	約34%
★★★★★	約9%	約11%	約16%	約21%	約26%
★★★★	約4%	約7%	約13%	約17%	約23%
★★★	約4%	約6%	約10%	約13%	約16%
★★	0%	約2%	約4%	約8%	約12%



それぞれのゲージスピード[illegible]受けた場合は例外扱いとなるようで、アビリティのゲージ[illegible]

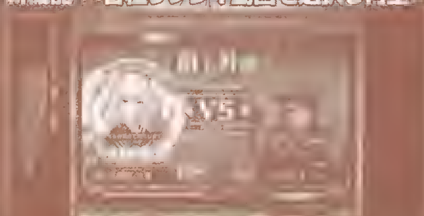


サテライト機能も充実!!

Ver.1.1の大型バージョンアップに合わせて、サテライト筐体の機能も一部拡張！　プレイヤーからの要望が高かった"バトルリプレイ"モードが実装され、ランキング上位のプレイヤー同士による対戦なども閲覧可能。デッキのカード配分やプレイングなど、遊ぶ際の参考として見てみよう。

また、Aimeカード紛失などのトラブルやデジタルカードの盗難防止策として、カードプレゼントなどの使用時に"認証キー"[illegible]

新機能①　各種リプレイ動画を選択し再生!



"バトルリプレイ"モードが追加され、ランカー同士の対戦を閲覧可能。[illegible]

新機能②　5桁の認証キーを設定可能に!!

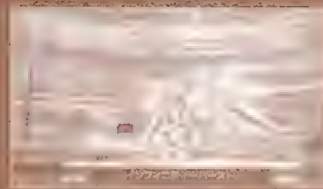


バージョンアップ後の初回利用時のみ、サテライトで5桁の認証キー[illegible]

追加されたカードをデータリスト化して詳しくチェック!

Ver.1.1追加カードの新要素

新たにVer.1.1で追加された40枚+αのカードから、属性別の注目カードをピックアップして解説。また、バランス調整が加えられた旧カードを欄外にまとめておくので、そちらも合わせてチェックしよう。



新要素が追加されデッキバリエーションが大幅増量!?

カード効果の対象指定として"種族"カテゴリーが新たに加えられた、Ver.1.1の追加カード。これまでの属性を主軸としたデッキ構成だけでなく、シナジーを共有する種族主体としたデッキの構築が可能となった。

また、いわゆるサーチ&ドロー系カードが大量に追加され、構成次第で"ドロー運の影響を受けづらいデッキ"も構築可能に。手札の回転効率を上げれば、それだけ対戦で有利な状況を作り出せるので活用していこう



03 サーチ性能がアップした追加ドローを活用してキーカードを引き寄せろ!

種族や属性で指定して、デッキからドロー可能な追加カードが目白押し。従来のドロー系カードとの組み合わせで、かなりサーチ対象を絞り込み可能。これによりオーバークロックが狙いやすくなっている。

Ver.1.1赤属性カードの注目カード

[illegible]対象とした、コントロール&パンプアップ効果を得た赤属性。なかでもトリガー破壊を持った[総督者ネビロス]は、フィニッシャーとなり得る能力を秘めた注目の1枚。さらにコスト不要な[illegible]との組み合わせれば、対戦で活躍すること請け合いだ。

このほかでのカードでは、実質的に"ユニット1体を単体5,000ダメージに変換可能"な[ブロウ・アップ]もユニット除去の補助として心強い。

【総督者ネビロス】





[illegible]マーヤ]の継続効果は、複数体に[illegible]

Ver.1.1[illegible]属性カードの注目カード

【精霊】と【天使】対象のコントロールに加え、【天使】のパンプアップまで可能な黄属性。中でも【加護】と行動回復を併せ持った[聖天使ニケ]は、低コストで序盤ラウンドから使える強カード。【天使】の少なさは欠点だが、無属性[天空の楽園]の投入である程度は補っていける。

防御特化のインターセプトは、いずれもコスト不要と汎用性が高く扱いやすい。状況限定の[玉璽]は、[戦神・毘沙門]などと組み合わせよう。

【聖天使ニケ】





[illegible]防壁]と同等の性能の[ライトシールド]。ここ一番で頼れる存在。

Ver.1.1青属性カードの注目カード

もともとコントロールに長けた属性とあって、種族カテゴリーの恩恵を直接的に受けられない青属性。あくまでも種族にこだわるなら、シナジー共有可能な別属性カードやPR[冥界の門]を組み合わせていくこと。

青属性で注目すべきポイントでは、"ユニット1体をCPに変換する"特殊効果。具体的には[ダークテイマー]と[卑弥呼]がこれに相当し、1セットで投入すれば余剰ユニットをCPへと変換して供給できる。

[illegible]ホが運用の基本。ユニット除去[illegible]





【ダークテイマー】

Ver.1.1[illegible]性カードの注目カード

Ver.1.1の最大勢力【珍獣】だけでなく、【侍】までコントロール&パンプアップ可能な緑属性。ただし、キーカードとなる[スポアガール]は、種族が【珍獣】でない点に要注意!

破格の【不屈】付与を持つ[心眼のナギ]に関しては、【侍】自体の種類が少ないのが難点ともいえる。

インターセプトの中では、[追い風]の下位互換となる[豊穣の風車]に注目。対戦序盤に発動すれば、CP面で大きなアドバンテージを得られる。

最速2ラウンド目にCPブース[illegible]





【心眼のナギ】

Ver.1.1無[illegible]性カードの注目カード

Ver.1.1で追加された新要素について、最も色濃く反映されている無属性。全4種類ある[○○の魔導書]は、それぞれの属性に対応したドロー強化カード。属性ごとに役割を分担したデッキであれば、[何でも屋の陳列台]の上位互換として運用できる。

インターセプトの[鎮静剤]と[威嚇のオーラ]の2枚は、いずれも"オーバークロックレベルを操作"可能な新要素。劇的な効果こそ得られないが、デッキ構成次第で活躍しそうだ。

[illegible]の魔導書】





[illegible][学びの庭]と[天空の楽園]の[illegible]

COJiten 旧カードのバランス調整について Ver.1.1の稼働に合わせ[illegible]に変更。◆1-0-116[S-レックス]>>Lv3BPが9,000→[illegible]

Ver.1.1 追加カード リスト

2013年12月11日に追加されたVer.1.1の新カードと、PRカードをリスト化して[illegible]。なお、カードリストのデータは、すべて[illegible]の[illegible]となっている。バランス調整による[illegible]化については、公式サイトのアナウンスを参考としてほしい。

	カテゴリー	属性	レア	カード名称	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	LV3 BP	アビリティ
1	ユニット	赤	C	デビルウィンナー	珍獣	1	1,000	2,000	3,000	■孤独との別れ　このユニットがフィールドに出たとき、赤属性のユニットカードを1枚ランダムで手札に加える。
2	ユニット	赤	C	ダーティークロー	戦士	2	5,000	6,000	7,000	—
3	ユニット	赤	UC	風紀委員マコ	悪魔	2	3,000	4,000	5,000	■援軍／悪魔　このユニットがフィールドに出たとき、【悪魔】ユニットのカードを1枚ランダムで手札に加える。
4	ユニット	赤	R	烈火の侍	侍	3	6,000	7,000	8,000	【無我の境地】（このユニットは対戦相手の効果によって行動権を消費しない） 【固着】（このユニットは対戦相手の効果によって手札に戻らない）
5	ユニット	赤	VR	総督者ネビロス	悪魔	4	3,000	4,000	5,000	【スピードムーブ】　■闘士／悪魔　このユニットのBPはあなたのフィールドのこのユニット以外の【悪魔】ユニット1体につき＋2,000される。　■トリガーロスト　このユニットがアタックしたとき、対戦相手のトリガーゾーンにあるカードを1枚ランダムで破壊する。
6	進化	赤	SR	裁きのマーヤ	不死	2	5,000	6,000	7,000	■煉獄の判決　対戦相手のユニットのBPを－1,000する。
7	ユニット	黄	C	カバエル	珍獣	1	1,000	2,000	3,000	■援軍／黄　このユニットがフィールドに出たとき、黄属性のユニットカードを1枚ランダムで手札に加える。
8	ユニット	黄	UC	フリティベル	精霊	2	3,000	4,000	5,000	■援軍／精霊　このユニットがフィールドに出たとき、【精霊】のユニットカードを1枚ランダムで手札に加える。
9	ユニット	黄	UC	ストライクナース	天使	3	4,000	5,000	6,000	■援軍／天使　このユニットがフィールドに出た時、【天使】ユニットを1枚ランダムで手札に加える。 ■サポーター／天使　あなたのフィールドの【天使】ユニットのBPを＋1,000する。
10	ユニット	黄	R	麒麟	神獣	2	3,000	4,000	5,000	【加護】（このユニットは効果に選ばれない）【次元干渉／コスト3】このユニットはコスト3以上のユニットにブロックされない。
11	ユニット	黄	VR	聖天使ニケ	天使	2	2,000	3,000	4,000	【加護】（このユニットは効果に選ばれない）■インフィニティーバースト　このユニットがアタックしたとき、あなたのユニットを1体選ぶ。それの行動権を回復する。
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4,000	5,000	6,000	■アナザーデリート　このユニットがフィールドに出たとき、あなたのユニットを1体選ぶ。それを破壊する。そうした場合、あなたのCPを＋2する。
[illegible]	[illegible]	青	C	黒ずきんちゃん	獣	1	3,000	4,000	5,000	[illegible]
[illegible]	[illegible]	青	UC	ヘカテー	魔導士	3	2,000	3,000	4,000	■マジック・クロック　あなたのターン開始時、ユニットを1体選ぶ。それのレベルを＋1する。
15	ユニット	青	R	デスクラウン	魔導士	4	3,000	4,000	5,000	■デリート　このユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のレベル2以上のユニットを1体選ぶ。それを破壊する。
[illegible]	[illegible]	[illegible]	VR	ケルピー	精霊	3	6,000	7,000	8,000	■二十四の白昼夢　このユニットがプレイヤーアタックに成功したとき、フィールドにいるすべてのユニットをお互いのプレイヤーのデッキから消滅させる。
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3,000	4,000	■禍々しき厄災　あなたのユニットが破壊されるたび、あなたのCPを＋1する。 ■選ばれし殉葬　このユニットが破壊された時、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それを破壊する。
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	VR	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
23	トリガー	無	C	紅蓮の魔導書	—	0	—	—	—	■紅蓮の魔導書　あなたのユニットがフィールドに出たとき、赤属性のカードを1枚ランダムで手札に加える。
24	トリガー	無	C	雷光の魔導書	—	0	—	—	—	■雷光の魔導書　あなたのユニットがフィールドに出たとき、黄属性のカードを1枚ランダムで手札に加える
25	トリガー	無	C	蒼海の魔導書	—	0	—	—	—	■蒼海の魔導書　あなたのユニットがフィールドに出たとき、青属性のカードを1枚ランダムで手札に加える。
26	トリガー	無	C	深緑の魔導書	—	0	—	—	—	■深緑の魔導書　あなたのユニットがフィールドに出たとき、緑属性のカードを1枚ランダムで手札に加える。
27	トリガー	無	UC	学びの庭	—	0	—	—	—	■学びの庭　あなたのユニットがフィールドに出たとき、【珍獣】ユニットのカードを1枚ランダムで手札に加える。あなたのフィールドに【珍獣】ユニットが4体以上居る場合、さらに【珍獣】ユニットのカードを1枚手札に加える。
28	トリガー	無	R	天空の楽園	—	0	—	—	—	■天空の楽園　あなたのユニットがフィールドに出たとき【天使】ユニットのカードを1枚ランダムで手札に加える。あなたの【天使】ユニットがプレイヤーアタックに成功したとき、あなたのデッキにある【天使】ユニットのカードのうち、属性の異なるカードを2枚までランダムで手札に加える。
29	インターセプト	無	C	鎮静剤	—	0	—	—	—	■鎮静剤　あなたのユニットがフィールドに出たとき、ユニット1体を選ぶ。それのレベルを－1する。
3,0	インターセプト	無	UC	威嚇のオーラ	—	1	—	—	—	■威嚇のオーラ　あなたのユニットがフィールドに出たとき、あなたの【珍獣】ユニットを1体選ぶ。それのレベルを＋1する。
[illegible]	[illegible]	[illegible]	UC	ブロウ・アップ	[illegible]	1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	■ブロウ・アップ　あなたのユニットがフィールドに出たとき、あなたのユニットと対戦相手のユニットをそれぞれ1体ずつ[illegible]
32	インターセプト	赤	VR	威圧	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	■威圧　あなたのユニットが戦闘した時、あなたの[illegible]ユニットのBPを＋3,000する。
33	インターセプト	黄	C	ライトシールド	—	0	—	—	—	■ライトシールド　あなたのユニットが戦闘したとき、それがブロック中だった場合、それのBPを＋3,000する。
34	インターセプト	黄	UC	頼まれなる指揮者	—	0	—	—	—	■頼まれなる指揮者　あなたのユニットがブロックしたとき、対戦相手のユニット1体を選ぶ それの行動権を消費する。
35	インターセプト	黄	VR	玉璽	—	2	—	—	—	■玉璽　あなたのユニットがアタックしたとき、あなたのフィールドにユニットが1体以下の場合、対戦相手のすべてのユニットの行動権を消費する。
[illegible]	インターセプト	青	C	ミスチーフ	—	0	—	—	—	■ミスチーフ　あなたの効果によって対戦相手が手札を捨てたとき、対戦相手のレベル2以上のユニットを1体選ぶ。それを破壊する。
[illegible]	インターセプト	青	R	ダークネス	—	3	—	—	—	■ダークネス　あなた[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	—	[illegible]	—	—	—	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	—	[illegible]	—	—	—	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	—	[illegible]	—	—	—	[illegible]
PR	ユニット	赤	PR	阿修羅百式	神	5	6,000	7,000	8,000	■阿修羅連撃　あなたのターン開始時、自身以外のすべてのユニットからランダムで1体に1,000ダメージを与える。この効果を6回繰り返す。
PR	ユニット	緑	PR	ノーブルドラゴン	亜竜	5	7,000	8,000	9,000	■ウィークネス　このユニットがアタックしたとき、対戦相手のユニット1体を選ぶ。それの基本BPを－2,000する。
PR	トリガー	無	PR	野生の衝動	—	0	—	—	—	■野生の衝動　あなたの【獣】ユニットがフィールドに出た時、それの基本BPを＋3,000する。あなたの【獣】ユニット以外のユニットが出た時、【獣】ユニットを1枚ランダムで手札に加える。

COPIon [illegible]



NESiCA対応ゲームの最新情報を公開!

ネシカドットネットクラ部

今号よりNESiCA対応ゲーム紹介ページとして名前を新たに再始動!
今回は『ウルⅣ』ロケテレポートに『ヤタガラスAC』の新キャラクター情報、『KOFXⅢ CLIMAX』バージョンアップ情報をお届けします!

ULTRA STREET FIGHTER Ⅳ

■メーカー	：カプコン
■ジャンル	：対戦格闘
■操作方法	：8方向レバー+6ボタン
■稼働日	：2014年4月予定
■システム	：TAITO Type X³

ついに始動！ ウルⅣ ロケーションテスト！

カプコンより2014年4月にアーケードビデオゲームとして稼働を予定している『ULTRA STREET FIGHTER Ⅳ』のAlphaロケーションテストが11月22日より三日間、東京、大阪、名古屋、福岡、仙台、札幌の全国六都市同時に実施された。本誌ライター「伝説のオタク」もタイトーステーション 新宿南口ゲームワールド店のロケテに参加。ここではプレイ雑感とプロデューサー杉山氏とアシスタントプロデューサー綾野氏の『ウルⅣ』インタビューをお届けしていく。なお今回のレポートはあくまでロケーションテスト版なので製品版と仕様が違ってくることを留意していただければと思う。



ロケテ中に常にどこからか「でかい!」と聞こえてきたヒューゴー、見た目のインパクトは間違いなく『ウルⅣ』イチのインパクト!!

『ウルⅣ』Alphaロケテインプレッション！

※2013年11月22日取材時点のものです

『ウルトラストリートファイターⅣ』の気になる新要素は？

まず分かりやすいのが**新キャラクターの追加**だね。ほかには新システムで**レッドセービングアタック、ディレイスタンディング、ウルトラコンボダブル**の三つが実装されて、既存のキャラクターにも**バランス調整**が入ったんだ!



《得意ジャンル：格ゲー》
ラナンキュラス



ウルトラを冠し、新しく生まれ変わった『ストリートファイターⅣ』のプレイフィールを確かめるライター「伝説のオタク」。

プロゲーマーとして有名なふ～ど氏もロケテストに参加。おなじみのフェイロンの変更点を確かめていたぞ。



新キャラクター ファーストインプレッション！

ここではライター「伝説のオタク」がプレイした2キャラクターの使用感をご紹介！

ロレントは過去作品と同様、多彩な移動技と派生技を駆使して闘うトリッキー系キャラ。ウルⅣでも「速い、動ける、リーチが長い」の三拍子がそろっている。とにかく画面内を縦横無尽に動き回れるので、常に動いていないと落ち着かない人や変則的な動きで相手を翻弄しつつ奇襲を仕掛けるのが好きな人にオススメだ。ヒューゴーはザンギエフやT.ホークを上回る、超巨大な投げキャラ。初見の印象はとにかく「デカぁぁぁい!!」の一言。この巨体を利点と見るならば、相手のジャンプ攻撃を高めに受けた際、着地にコマンド投げを狙いやすいのではないだろうか？　と予想する。投げキャラゆえに近距離戦の爆発力は高いが、相手に接近するまでの過程や対空の処理は一番の課題となるだろう。まさに職人キャラといった印象だ。



時間の都合上、2キャラクターしか触れなかったが、エレナとポイズンは動いてるところを見た限りかわいかった。

新しいシステムにより 新たな読み合いが……！

長年の研究が進み、詐欺跳びやガードの困難な強力な起き攻めが開発されてきたが、ディレイスタンディングはそれらへの対応策となる。通常の起き上がりと併用して使うことで相手の起き攻めのテンポを乱すことができそうだ。起き攻めを仕掛ける側もこれを意識し、既存の起き攻めを見つめ直す必要がありそうだぞ。

そしてレッドセービングアタックの存在により、通常のセービングでは割り込めない多段の技や連係に反撃できるチャンスが増えた。狙うポイントを研究すれば守りが強固になり、新たな読み合いも生まれるだろう。キャンセルから出すEX版はヒット時にレベル1でも膝崩れを誘発するため、新たなコンボパーツとしての使用も考えられる。

ウルトラコンボダブルは通常版よりも威力を低めに設定されているが、キャラクターによっては確実に立ち回りの強化が見込めるものとなっているぞ。



リュウのスーパーコンボ、真空波動拳をも耐え切るレッドセービングアタック。ゲージの消費量は多いが恩恵も大きそうだ。



“ウルトラ”な製作陣に胸のうちを語ってもらいました！

プロデューサー杉山氏、アシスタントプロデューサー綾野氏
『ウルⅣ』Alphaロケーションテストインタビュー

〈得意ジャンル：スポーツ、格闘、アクション〉松楽ぼたん

── 最初の質問ですが、『ウルⅣ』のコンセプトを教えていただけますでしょうか。

綾野　今回はバージョンアップではなくタイトルが『ウルトラストリートファイターⅣ』に変わるということもあるので、ガラッと大きく変えて新しいゲーム性、新しいキャラクターという部分をいかにユーザーさんに提供出来るかというところをコンセプトにおいて開発しております。

── テーマは「変化」ということになるわけですね。

杉山　すべてのキャラが変化しています。そこをより深く研究してほしいと思います。

── 防御側に有利になるシステムが多く採用されているように感じます。現在のバランスより防御側に有利に傾くよう重きを置いているのでしょうか。

綾野　そうですね。特に『ストⅣシリーズ』は起き攻めがとても強いゲームだったので、そこにメスを入れました。単純に強さを緩和するだけでは面白くないので……今回ディレイスタンディング、レッドセービングのシステムを実装していますが、そこで新しい読み合いの楽しさを感じてもらい、新しい遊びを提供できたらと思います。

── 新キャラクターの話になりますが、ヒューゴーのインパクトがすごいですね。調整が難しいと聞きますがそのあたりはいかがでしょうか。

綾野　難しいですね。ほかの投げキャラとの差別化をどうするのかという点が一つ、それと『ストⅢ』の印象がとても強いキャラなんですね。技のアニメーションや性能も『ストⅢ』を意識して調整されているものが多々あります。ただブロッキングが無い……となったときにどうやって近づいてどうやって投げるかとか、あるいは打撃にもっていくかといった部分をいかに『ストⅣ』らしく仕上げるというのが非常に難しい。今も試行錯誤している状態でもっとこうしたほうが面白いといった意見がありましたら積極的に採用していきたいと思っています。

杉山　あとはどうやって勝たせるか。どういうデザインをすれば気持ちよく遊んでもらえるかといった部分も現在模索中になります。すごいの見つかっちゃうかもしれませんしね（笑）。ユーザーさんの研究は本当にすごいですから。

── 今日も多くのプレイヤーが『ウルⅣ』ロケテに参加しております。心待ちにしているユーザーの方々に何かメッセージがあればお願いします。

綾野　今回のロケテストは同日に全国の六都市で一気にやっています。『ストⅣ』シリーズでは初めての試みなんですね。地方の声を取り上げるいい機会だと思っています。それで日本中の声を集めてこれが日本のバランスなんですよというのを世界にアピールできればと思いますので、ぜひ皆さんにはロケテに参加していただきたいです。

杉山　この先アメリカでもロケテをやっていくつもりなのですが、ユーザー数としてはアメリカのほうが多いんですよ。ただコア差で比較すると日本の方が勝っていると思うんです。そのあたりで世界大会を開催する時に両方の声が入って、両方の文化が入った中で交流をして……今までの日本だけの調整だとマニアックな部分がアメリカで受け入れなかったりする部分も多かったんですね。今回、日本全国でロケテを実施し、声の数を集め、日本全体の声をまとめることが目的となっています。ですので多くの方にロケテでプレイをしていただいてその声をアメリカに向けてぶつけたいと思っています。（11/22 タイトーステーション 新宿南口ゲームワールド店）

AC版追加キャラクターをご紹介！

ユーザーと共に作りあげる『ヤタガラス AC』

コタロー、エイジャ、アズールの三人は人気投票で追加が決定したキャラクターだよ！　新しいキャラがどんな動きをするのか今から楽しみだね！

〈得意ジャンル：格ゲー〉ラナンキュラス



ヤタガラス Attack on Cataclysm

■メーカー	：PDW:HOTAPEN
■ジャンル	：対戦格闘
■操作方法	：8方向レバー+6ボタン
■稼働日	：未定
■システム	：NESiCAxLive

同人格ゲーとして人気を博している『ヤタガラス』。その続編となる本作はクラウドファウンディング（ユーザーによる財源の提供や協力）により開発が決定、NESiCAxLiveでの配信に向けて鋭意製作中とのこと。ここでは追加されるキャラクターのメインビジュアルを公開。続報は入り次第、本コーナーで紹介していく予定だ。



まさに2D格ゲーといったドット描画も本作の魅力の一つ。



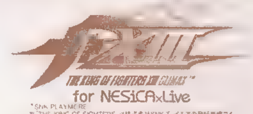
ユーザーの投票で決定した追加キャラクターの三人。どれも個性溢れる魅力的なキャラクターだ。

追加段位システムを実装予定！

まだまだ盛り上がる『KOF XIII CLIMAX』

2014年の初春に予定しているアップデートでたくさんの**新段位が追加**されるんだ！　上の段位を目指してみよう！

〈得意ジャンル：スポーツ、格闘、アクション〉松楽ぼたん



ザ・キング・オブ・ファイターズ XIII CLIMAX for NESiCAxLive

■メーカー	：SNKプレイモア
■ジャンル	：対戦格闘
■操作方法	：8方向レバー＋4ボタン
■稼働日	：2013年9月12日
■システム	：NESiCAxLive

NESiCAxLive版が配信されて三カ月、まだまだ対戦熱が冷めやまない『ザ・キング・オブ・ファイターズ XIII CLIMAX　for NESiCAxLive』。今号では2014年初春に予定している『Ver.1.02』へのアップデート時に実装される新段位の一部を一足先に公開するぞ。

（※開発中につきデザインは変更になる可能性があります。）



？？？？？
封ずる者
護りし者
遥けし彼の地より出づる者
冥き炎
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
乾いた大地
[illegible]
[illegible]

あくまでもこれは新段位の一部となっている。ほかにもまだまだ段位は追加されているぞ。

アーケードゲーマーなら見逃せない曲とコラボを紹介!

アーケードゲーマー必聴曲満載の『グルーヴコースター』、新曲配信も始まった今こそ始めてみよう!

GROOVE COASTER
グルーヴコースター

Text：ちくわ



セガの『maimai GreeN』とまさかのコラボで、新曲2曲が両機種でプレイ可能に! ぜひ譜面の違[illegible]

あのアーケードゲームの名曲も『グルーヴコースター』で遊べる!

かつてない没入感と直感的で簡単な操作が魅力の『グルーヴコースター』。もちろん、今まで音楽ゲームをプレイしたことがないアーケードゲーマーでも、数回プレイすればすぐに楽しめるぞ!

下表のようにゲーマー垂涎の曲が早くもそろっているため、まずはこれらから知っている曲で練習してみると、非常にプレイしやすいはず。

譜面や演出にも原作ネタが反映されているので、それらでニヤリとできるのもゲーマーならではの特権! クリアできなくても楽しいし、練習を重ねてクリアできた時の達成感もひとしおだ。

●ゲーマー必見! VGM収録曲リスト(2013年12月現在)

曲名	必要パネル	出展解説
Bad Apple!! feat. nomico 『東方幻想郷』より	0	個人PCシューティングゲーム『東方』シリーズの、PC98版時代第三作の人気曲をアレンジ! 今や原作は入手困難で、ゲームでこの曲を楽しめるのは貴重な体験?
Invader Disco 『スペースインベーダー エクストリーム2』より	0	『スペースインベーダー エクストリーム2』から、80～90年代を思い出すディスコアレンジ曲が登場! インベーダー世代の人は時代を思い出して落涙必至!?
Good-bye my earth 『ダライアス バースト』より	1	[illegible]その神秘的かつ印象的な1面のBGMがこちら。今を生きるシューターなら、まずはこの曲の解禁を目指してみよう。
Colors 『東方妖々夢』より	1	Windows版『東方』第二作のアレンジアルバムからの選曲。原作ゲームは聞けば分かる通り楽曲はもちろん、画面や弾幕の美しさが格別で、こちらもオススメ!
Hello 31337 『ダライアス バースト』より	4	『ダライアス』でおなじみの巨大ボス、グレー[illegible]ズ全体で楽曲を手掛けてきた小倉氏入魂のこの曲、譜面の歯ごたえも十分だ。
SPACE INVADERS 2003 『スペースインベーダー』より	4	[illegible]アレンジ曲がこちら。[illegible]歴史が感じられるかも!?
Invader Girl! 『スペースインベーダー エクストリーム2』より	9	マスコットキャラ・UFO-COのキュートな掛け[illegible]音が音楽の一部となって、さながら音楽ゲー[illegible]
Space Invaders Infinity Gene Medley 『スペースインベーダー インフィニティジーン』より	9	自機が、ステージが進化する新機軸の『インベーダー[illegible]』の楽曲をメドレー[illegible]凝縮! 解放パネル数も難度も最高クラスで、まるでラスボス的存在!?

DADDY MULK -Groove remix-
Performed by [H.]

タイトーの『ニンジャウォーリアーズ』の名曲を、セガのサウンドユニット[H.]がアレンジ! ノリノリの三味線パートと、セガで歌といえばこの人・光吉氏の痛快な歌声が見どころ。

Quartet Theme [Reborn]
arranged by ZUNTATA

[illegible]ームと同年代のディスコブームを反映した演出が心地いい!

イベントも『グルコス』は超本気!

あらゆる「コラボ」に要注目!

楽曲コラボだけでなく、イベントでのコラボも見逃すべからず!

イベントに豪華ゲストが登場するなど、『グルーヴコースター』にはゲーム外でもコラボが満載! 稼働日前日のBIGBOX高田馬場でのイベントを皮切りに、セガとのコラボ曲の配信前日には東京ジョイポリスでZUNTATAのCOSIO氏や[H.] のHiro 師匠に加え、光吉氏も乱入し大暴れのコラボ[illegible]が開催された。

稼働日前日イベントには、ニコニコ動画で実況プレイ[illegible]M.S.S Project[illegible]コラボ[illegible]人気の踊り手・めろちん氏が登場。今後のイベントでも、ゲストと[illegible]に期待大だ!



コラボ[illegible]にはめろちん氏[illegible]のほか新進気鋭の人気声[illegible]ブリ[illegible]ト・セーラ・[illegible]ル(右)もMCで参加。

稼働日前日イベントでは、M.S.S Project[illegible]がいい(?)掛け合いで、爆笑必至のカオス実況[illegible]

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第50回

スマートフォン向けゲームからアーケードゲームへの逆移植の動きが本格化!?
「パズドラ」アーケード版登場から見えるゲームセンターの新しい役割!

スマホゲーマーの社交場に?
(移ろい行くゲームセンター)

スマートフォン向けオンラインゲーム、『パズル&ドラゴンズ』(以下パズドラと呼称)の派生タイトル『パズドラバトルトーナメント －ラズール王国とマドロミドラゴン－(以下パズドラアーケードと呼称)が発表になりました。スマートフォン向けゲームからアーケードゲームへの、逆移植とでもいうべきものです。同じパターンでは『グルーヴコースター』がありますね。

あまり数は出回らなかった『ZOOO』(Zoo Keeper)、ゲームショーに出展されたものの市場には出なかった『Touch the Numbers』なども含めると、スマートフォン向けゲームからアーケードゲームへの逆移植というものは、今後増えこそすれ、減ることはなさそうな気配です。

スマートフォン向けゲームは基本的に無料か極めて安価で遊び始められるもので、また、とっつきやすいゲーム性に調整され、とりあえず手を付けてもらい、プレイヤーがお金を払うかどうかは遊んでから決められる作りになっていることがほとんど。

ダウンロード数2000万というパズドラも、プレイヤーの多くは無料で遊んでいます。無料で遊ぶプレイヤーの中から、お金を払ってもらうプレイヤーを見い出すビジネスモデルをフリーミアムといいます。

アーケードゲームはゲームセンターという場所に拘束されるため、フリーミアムモデルとの相性が悪い。

パズドラアーケードにはフリーミアムモデルは導入されていません。しかも対戦型で、負けると追い落とされるアーケードゲームに古式ゆかしきゲームシステム、ビジネスモデルを備えるタイトルとして作られています。

パズドラはもともとフリーミアムモデルを採用するゲームの中でもガチなゲーム性を備える方ですが、それをさらに研ぎすませる方向です。プレイヤースキルで差が出ないゲーム性と無料で間口を広げるフリーミアムモデルを採用するスマートフォン向けゲームが幅をきかせる今にあって、かなり異質な存在といっていいでしょう。

面白いのが、パズドラを無料で遊び始めたプレイヤーが、やり込みの中でパズドラへのプレイモチベーションを醸成、パズドラアーケードという檜舞台に上がる構造となっていることです。

本家パズドラとの連携度が未知数ゆえ、ここまで奇麗な導線となってくれるかは分かりませんが、期待は大きいといえます。

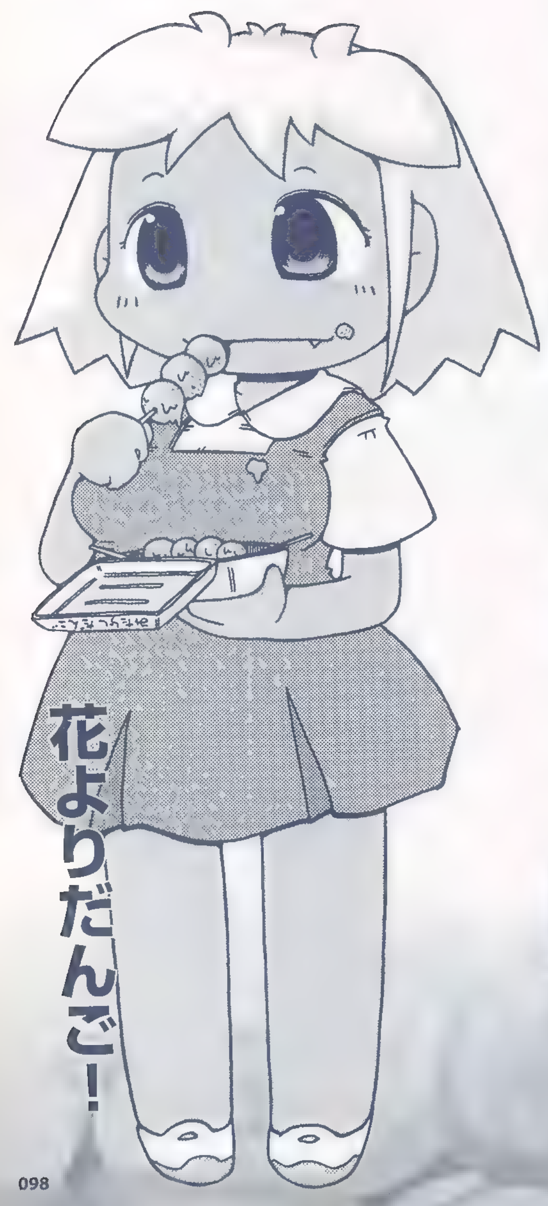
スマートフォン版で鍛えた腕をふるう場、プレイヤー同士のリアルのつながりを作る場としてのゲームセンターという将来像は、なかなかに痛快ではありませんか?

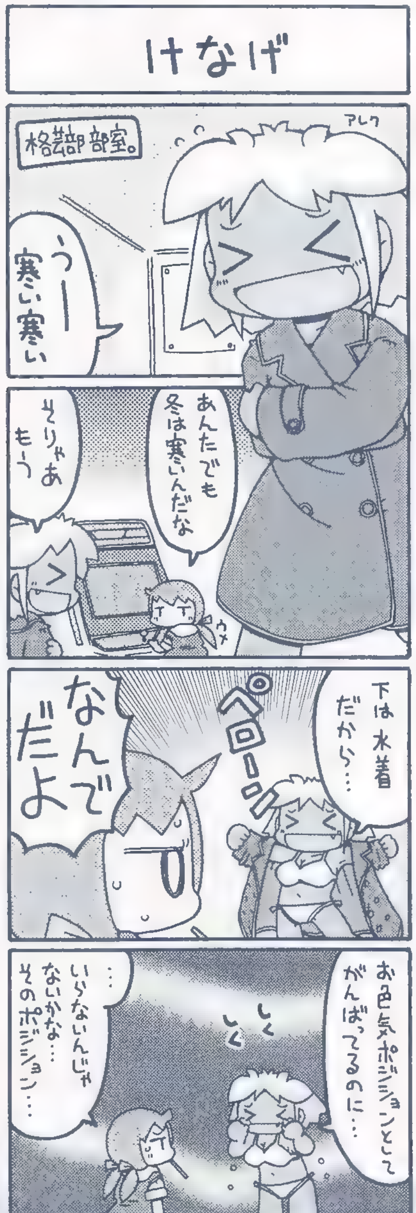
杉田 哲朗
本誌編集長。寄る年波に勝てず、スマフォの画面を凝視するのが年々辛く。7インチぐらいのiPhoneないかな? って、それiPad miniですがな。

格闘ゲーム愛！ 学園生活は夢がいっぱい!!

かくげい・ぶ！











[アレク]
女子中学校に存在する格闘ゲーム部「格芸部」のムードメーカー的存在。プレイヤーとしては投げキャラを愛し、実況などでもその才能の片鱗を見せている。



[ルパン三世]
「ルパン三世」はモンキーパンチ原作の作品。テレビ版第二期が名高いが、宮崎駿が手がけたのは145話、155話（最終話）の二話のみ。

IKaだより む、もしかしてこの号で言わないと間に合わないのか。そんな訳で「かくげいぶ！」第2巻が2月に発売される予定です。2巻から読んでも大丈夫！ セーフセーフ平気だって平気だってー。よろしくお願い致します。

安定



キマキャン



ひっくり返す



[なんでも野球に例える]
中日ドラゴンズでいえばウメちゃんは谷繁、ときとは木俣、マコは中尾、アレクはディンゴ、さくらは矢野といったところでしょうか（多少無理あり）。

[キマシタワー]
もともとはアニメ「ストロベリー・パニック」に登場する涼水玉青のセリフ。転じて女性同士の恋愛（つまり百合）シーンにする定番のネット語となっている。

[あの骨折]
かつてウメちゃんが骨折したとき、さくらちゃんは文字通りウメちゃんの片腕となって一緒にゲームを楽しんでたことがありました。

GOODS

一番くじプレミアム アイドルマスター PART2が今冬登場！

http://1kuji.bpnavi.jp/imas4

アーケード発のアイドルプロデュース体験ゲーム『アイドルマスター』の一番くじプレミアム第二弾「アイドルマスター PART2」がバンプレストより今冬ついに登場！

PART2では文字通りスペシャルなS賞に高槻やよいスペシャルバージョンフィギュアが登場！　A賞からD賞はプレミアムフィギュア第二弾「高槻やよい」、「萩原雪歩」、「菊地真」、「我那覇響」の四人がアニメ最終回ライブ衣装で立体化。E賞からの商品を紹介すると二種類の描きおろしオリジナルポスター、ドラマと楽曲で構成されるミュージックディスクコレクション、それぞれのアイドルのサインが入ったグラス、きゅんキャラ『アイドルマスター』のPART2となっている。プロデューサーの皆さん、この冬は一番くじプレミアムでプロデュース活動はいかがでしょうか。


アニメ最終回衣装「フォーエバースター☆☆☆」に身を包むプレミアムフィギュア。

商品一覧

- ■S賞 スペシャルver.高槻やよい プレミアムフィギュア
- ■A賞 高槻やよい プレミアムフィギュア
- ■B賞 萩原雪歩 プレミアムフィギュア
- ■C賞 菊地真 プレミアムフィギュア
- ■D賞 我那覇響 プレミアムフィギュア
- ■E賞 オリジナルポスター（全2種）
- ■F賞 ミュージックディスク コレクション（全2種）
- ■G賞 サイン入りグラス（全12種）
- ■H賞 きゅんキャラ「アイドルマスター」PART2（全7種）

一番くじプレミアム
アイドルマスター PART2

- ■発売日：2014年1月下旬発[illegible]
- ■価格：1回800円（税込）
- ■発売元：株式会社バンプレスト
- ■取扱店：[illegible]サンクス、ホビーショップ、[illegible]コなど（※取り扱いのない店舗もあり）

敗北感



ドタバタ



キリッ





【つきっきりで鍛えた】
腕を骨折したウメちゃんとともに行動することで、さくらはその実力をグングンと伸ばしたのであった。



【カバヤン】
格芸部の頭脳派部員、キヌちゃんのお兄さんで、格闘ゲームでは全国区のプレイヤー。実際二十歳そこそこの男子の携帯にJCから電話かかって来たら大事ですよね。



【ツイート】
カバヤンと同じく格闘ゲーム全国区プレイヤーのみるみるにゃーはツイッター依存症気味。



[着信アリ]
「着信アリ」は秋元康原作のホラー小説シリーズ。自分の番号からかけられた着信より自らの断末魔など死亡予告がされる。恐怖新ぶ……。



[いなくなるなんて]
次号、最終回です。



[あるふぁさん]
「えすえぬ家の人々」に登場する忍者さん。普段はおちゃらけて底意地悪いが、ヤケに強い。得意技は「ばくれつきゅうきょくけん」。

……というわけで次号、最終回です！

GOODS

ADKの魂再び！　爆裂究極サントラ、ここに見参！

http://claricedisc.com

レトロゲームサントラレーベル「クラリスディスク」よりアーケードゲームサウンドトラック「ADK音魂」が12月28日（土）発売！

90年代、日本中のゲームセンター、駄菓子屋、スーパーマーケットを席巻したMVS筐体。そこでひときわ異彩を放っていたADKのゲームの数々。ADKの代名詞ともいえる「忍者」を大々的にフィーチャーした忍者三部作『ニンジャコンバット』、『ニンジャコマンドー』、『NINJA MASTER'S 〜覇王忍法帖〜』。ファンタジックな世界観が魅力の横スクロールアクション『マジシャンロード』。サウンドトラック初収録のPOPな横スクロールアクション『ラギ』。キュートなキャラと硬派な対戦システムが話題となったシューティングゲーム『ティンクルスタースプライツ』など"あの時代"を生きたアーケードゲーマーならだれもが一度はプレーしたことのあるタイトルばかり。全アーケードゲームファン必携のアイテムとなること間違い無しだ！


ADKの主要キャラクターが一同に会したド派手なパッケージデザイン！

■製品名：ADK音魂　■価格：[illegible]
■発売日：2013年12月28日（土）
■発売元：クラリスディスク
■特典：[illegible]
■収録タイトル：
・ニンジャコンバット　・マジシャンロード
・ラギ　・ニンジャコマンドー
・ティンクルスタースプライツ
・ティンクルスタースプライツ（NEOGEO[illegible]）
・NINJA MASTER'S 〜覇王忍法帖〜
■ボーナストラック
・[illegible]

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡http://ikapani.blog55.fc2.com/

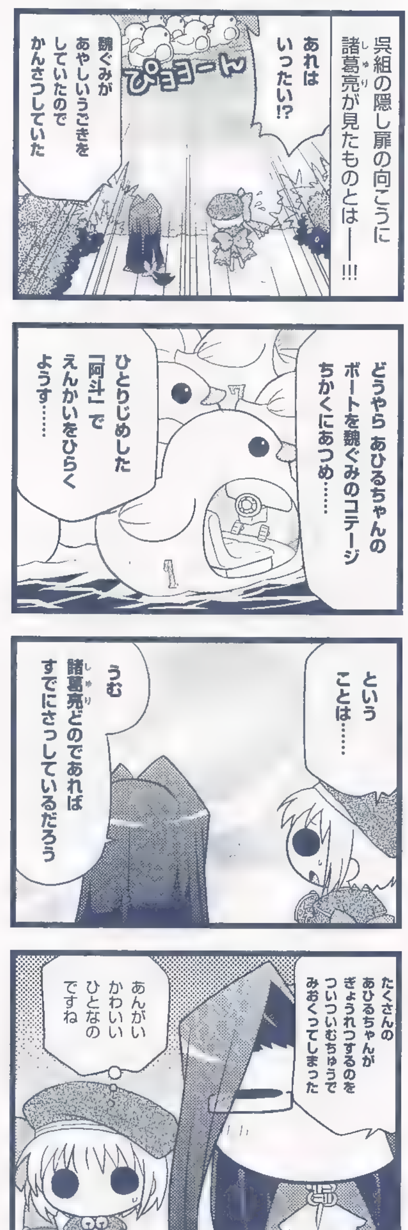
今月は幸宮チノ祭り！　豪華二本立て!!

恋姫☆ようちえん

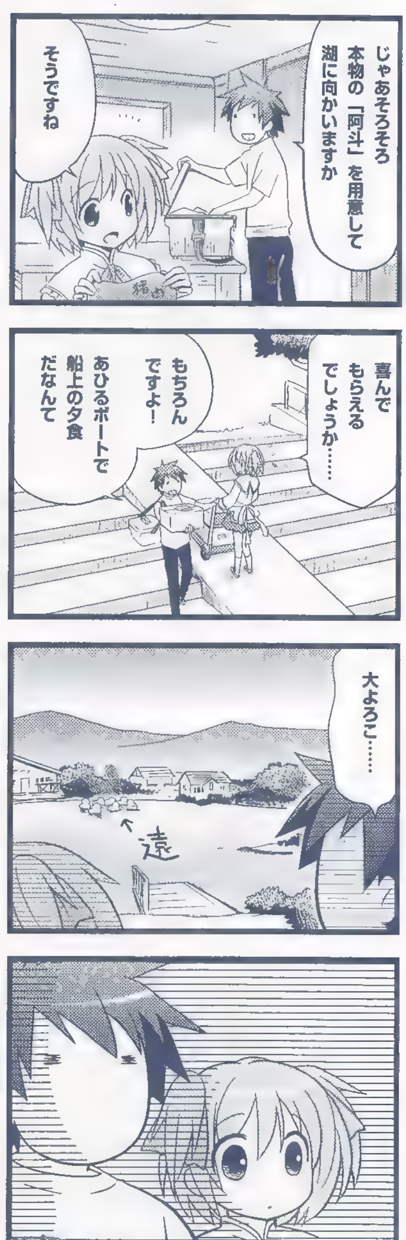
曹操大河に船を並べ
孫権、劉備
同盟により
存亡を賭ける



せいれつあひる



サプライズ



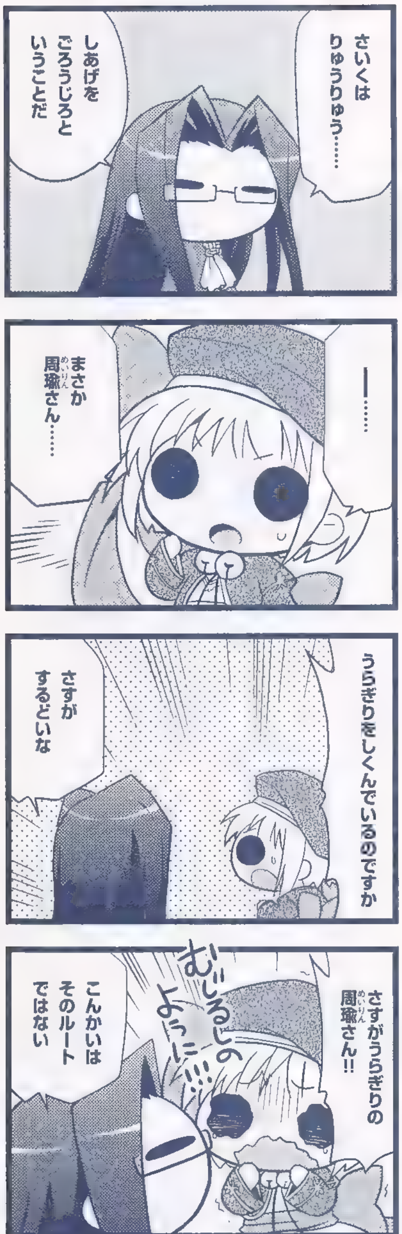
[前回までのあらすじ]
恋姫☆ようちえんじたちは幻の桃ジュース「阿斗」をめぐって壮絶な争奪戦をくり広げていたのだ！

[阿斗]
巨大なあひるちゃんのオブジェ「ラバーダッグ」が香港で溺れるなんてニュースもありました。

幸宮チノ

幸宮チノ先生からのおたより
2014年もどうぞよろしくお願いします。

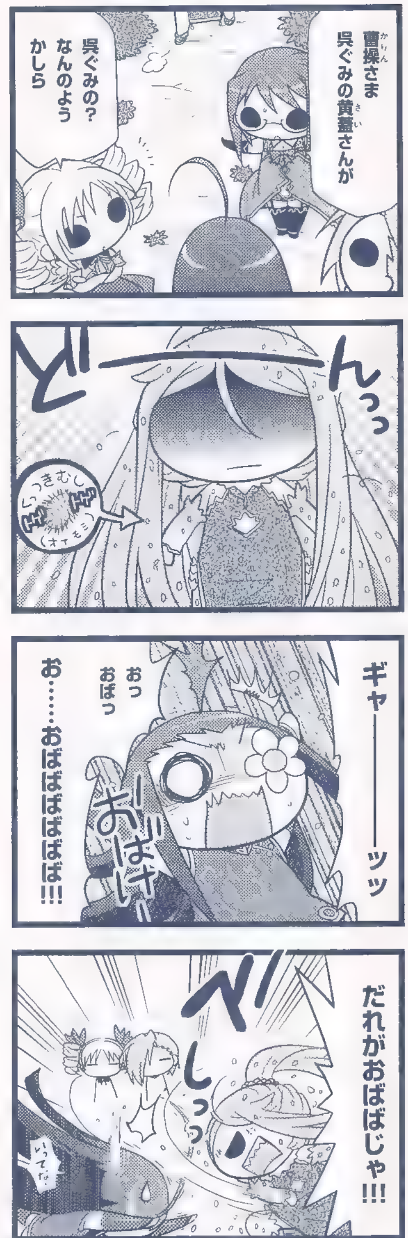
ぜんれき



だいかつやく



ことばにびんかん



【周瑜】
周瑜にはかつて元祖「恋姫†無双」にて呉を裏切ったエピソードがありました。

【黄巾党】
張角たちを熱く見守るニート集団「こうきんとう」は故あって魏ぐみのお手伝いをしています。

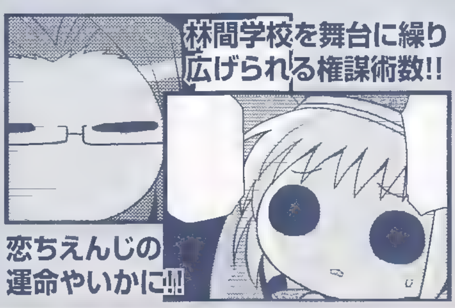
【曹操と青州兵】
「三国志」でも曹操が黄頭党の残党である青州兵を併呑し、大軍を率いる契機となった。

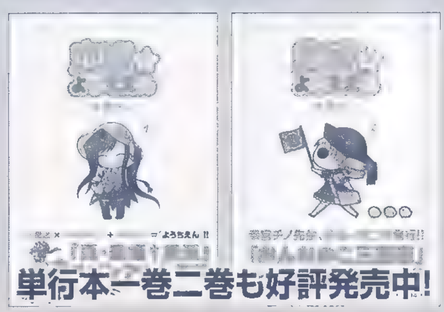
恋姫新聞

単行本三巻、2014年3月15日発売予定!!

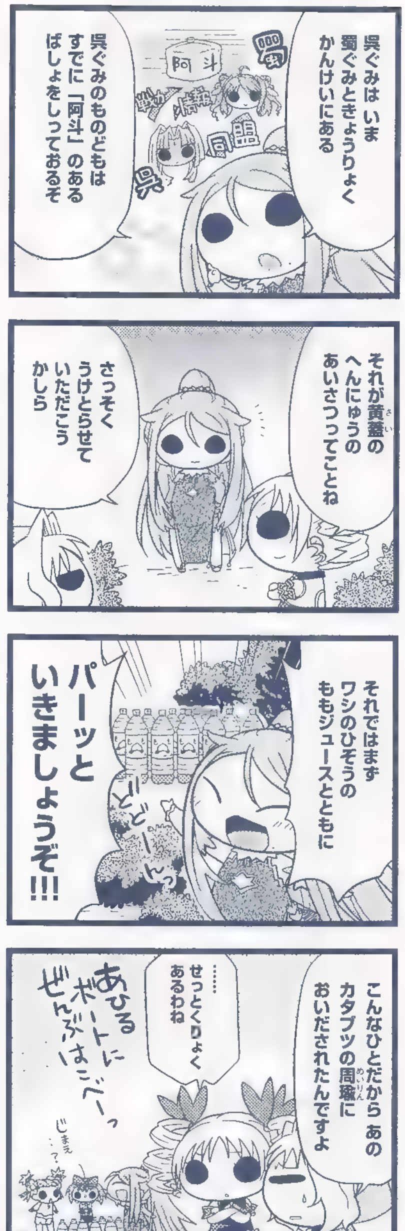
「三国志」×「おんなのこ」÷「幸宮チノ」＝「ようちえん」!! 全寮制の幼稚園、「恋姫幼稚園」で繰り広げられる、奇想天外、ドタバタハチャメチャの「恋姫☆ようちえん」の第三巻が2014年3月15日発売予定!! 第三巻では長坂の戦いを舞台に大暴れ! 史実に基づいたストーリーの擬女化三国志を読めば、君も歴史通になること間違い無し!?

また電子書籍化も予定しているのでそちらも併わせてチェックしてほしい。





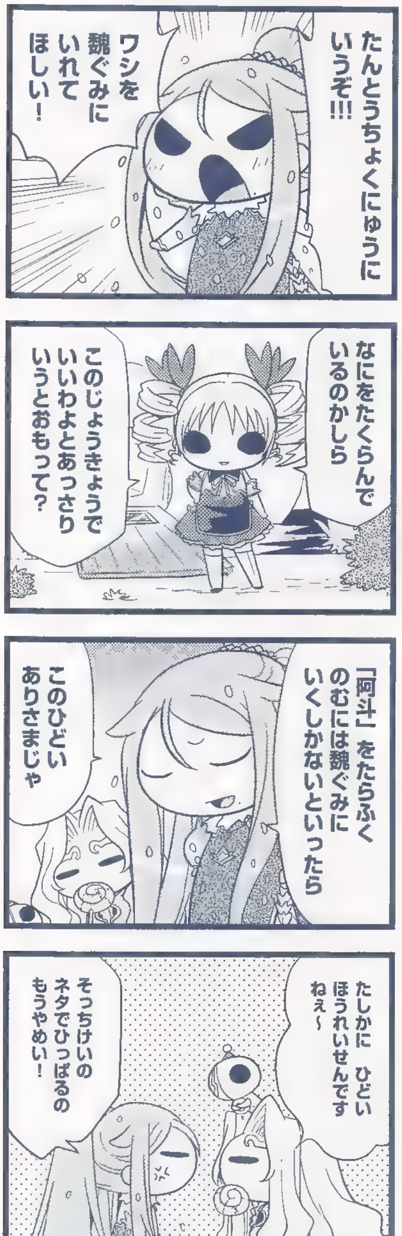
はめつのあしおと



くっつきむしっていうけどしょくぶつだし ちいきによってはひっつきむしっていうよね



くにくのさく



[黄蓋]
三国志の赤壁の戦いで黄蓋は、自らムチに打たれることで曹操を信用させ、内通に成功した。

[虫プロ]
虫プロは手塚治虫が創設した手塚動画プロダクションから改称。日本のアニメ史に名を残している。

[ひぞうのももジュース]
「ヒューヒュー♪」とかいうTVコマーシャル、なつかしいですよね。

EVENT

やっぱりゲーセンは、たのしい！ 「ジャパン アミューズメント エキスポ 2014」、2月開催！

http://www.jaepo.jp/

一般社団法人日本アミューズメントマシン協会(JAMMA)と一般社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(AOU)より「ジャパン アミューズメント エキスポ2014」が2月15日(土)、幕張メッセにて開催される。会場ではゲームセンターなどでおなじみのビデオゲームやシミュレーションゲーム、プライズゲーム、プリントシール機などさまざまなジャンルの最新機器が多数出展され、社会の環境変化に対応して絶えず進化を遂げる「ゲーセンの今と未来」を体感していただける内容となっているぞ。

今号では読者の中から抽選で25組50名様に「ジャパン アミューズメント エキスポ 2014」無料入場券をプレゼント！ 気になる方は本コーナー右のカコミに詳細を記載したのでチェックしてほしい。(※応募〆切りは2014年1月15日必着。)



●開催概要はこちら

■会場：幕張メッセ 展示ホール4・5・6
■開催日：2014年2月15日(土)
■開催時間：10:00 ～ 17:00
■入場料：当日1,000円
(小学生以下、60才以上の方は入場無料)
■主催：ジャパン アミューズメント エキスポ協議会
一般社団法人 日本アミューズメントマシン協会(JAMMA)
一般社団法人 全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(AOU)
■お問い合わせ:03-5777-8600

■プレゼント応募方法■

郵便はがきに次の項目をご記入の上、下記の宛て先までお送りください。
1.郵便番号 2.住所 3.氏名 4.年齢

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
エンターブレイン
アルカディア編集部
「ジャパンアミューズメント エキスポ 2014 プレゼント」係

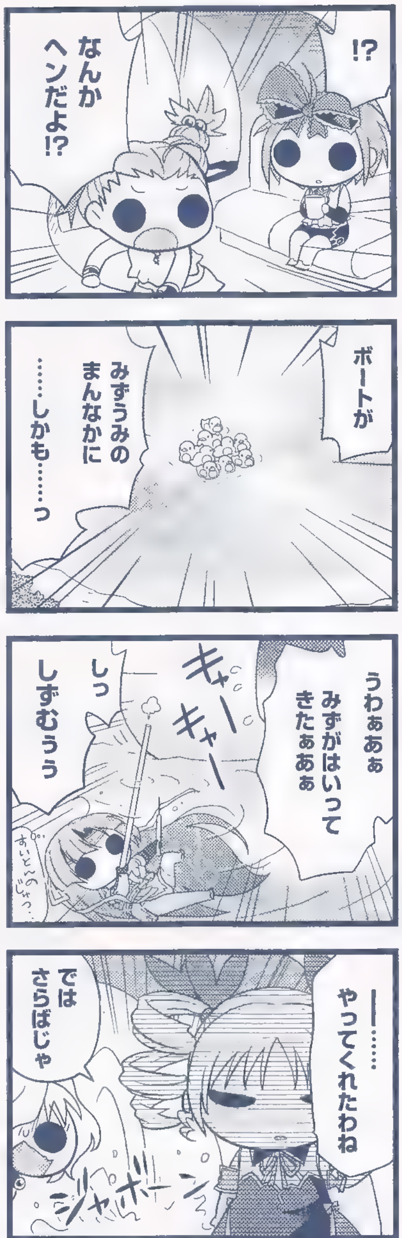
※当選者の発表は、賞品の発送(2014年2月上旬)をもってかえさせていただきます。賞品の送り先は国内に限ります。

も、もしかして次号、最終回かも……!?

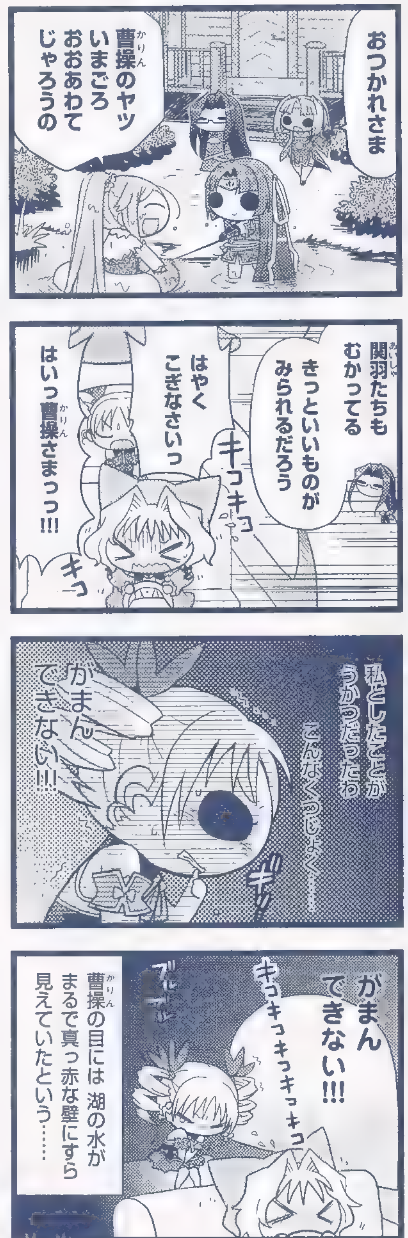
りにょー



しどう



レッドゾーン



[魏ぐみ]
魏ぐみのようちえんじは、曹操さまの圧倒的なカリスマ性を前に、歪んだ上下関係で固く結ばれています。

[赤壁の戦い]
三国志演義の「赤壁の戦い」では、鎖でつないだ船団が火あぶりにされ、曹操は大敗を喫した。

[次号に続く!]
次号、まさかの重大発表がございます!

てあたりしだいゲームリスト

●2014年2月稼働予定タイトル		
THE WORLD of THREE KINGDOMS	セガ	ハイブリッドゲーム
●2014年4月稼働予定タイトル		
ULTRA STREET FIGHTER Ⅳ	カプコン	対戦格闘ゲーム
●2014年春稼働予定タイトル		
GUILTY GEAR Xrd -SIGN-	アーク システムワークス	対戦格闘ゲーム
電撃文庫 FIGHTING CLIMAX	セガ	対戦格闘ゲーム
パズドラ バトルトーナメント アズール王国とマドロミドラゴン	SQUARE ENIX	オンラインマルチ 対戦型パズルRPG
機動戦士ガンダム EXTREME VS. MAXI BOOST	バンダイナムコ ゲームス	チームバトルアクション
ガンスリンガーストラトス2	SQUARE ENIX	オンライン対戦型 アクションシューティング
●稼働日未定タイトル		
ヤタガラス Attack on Cataclysm	PDW:HOTAPEN	対戦格闘ゲーム
スカルガールズ(仮)	タイトー	対戦格闘ゲーム
エレベーターアクション	タイトー	アクション
スペランカー	タイトー	アクション
ラスタンサーガ	タイトー	アクション

『恋姫☆ようちえん』の幸宮チノ先生が送るRPG墜落物語!!





RPGの人々

～ハロー!! クソゲーワールド～

幸宮チノ
(原案協力:あるひふみ)

パーティ編成



[四人パーティ]
『ドラゴンクエストⅣ』で従来の三人パーティを飛び越え四人+馬車という編成が発表された時は、大きな話題を集めたもの。

初冒険!



[おつかいクエ]
対象のアイテムをクエスト元に持ち帰るイベント。複数のおつかいクエを重ねすぎて訳が分からなくなるのは割とメジャーなRPGあるある。

残念な話



[即全滅]
コンピュータRPG黎明期にはよくあること。パーティ編成で戦士が居ないと割と詰みます。

「RPGの人々」はブログで連載&2月15日発売です……!!

現実よ



【詠唱】
ファンタジー世界では魔法を唱えるために必要な文言。一般的にはチャントとも呼ばれ、聖歌や読経などもこれに含まれる。

回復魔法



[使えないのか使う気がないのか]
2007年6月24日、TBSの椎野茂アナウンサーが残した毒舌実況は今でも「椎野四段活用」として語り草となっている。

魔女さん、悩む



[呪文]
言葉を触媒として魔法を達成するための文言、調べ。ビビディ・バビデ・ブー、ちちんぷいぷい、開けゴマ、スキトキメトキスなど。

幸宮新聞

ひょんなことからRPG世界におちた中二病の主人公が、クソゲー世界を大冒険! 回復が使えない僧侶、詠唱が長過ぎる魔女、戦う気がない賢者を引き連れて、数々のクエストに挑戦する。アルカディアブログ、アルカディアツイッターなどで連載されている幸宮チノの最新作の単行本化がついに登場。JRPGファンのみならずシューティングゲームネタなどアーケードゲームファンも思わず唸るようなネタも満載のコメディ作品なのだ。

幸宮チノが贈る、中二病勇者のクソゲー漫遊記!!

RPG墜落物語を彩る多彩なキャラクターたちに登場!



▲鈍器大好きな前衛僧侶さん!! なんだか残念度が高いというウワサだが……?

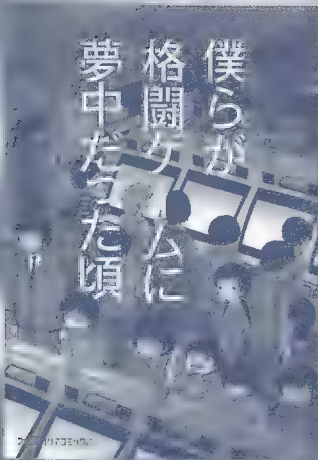
▼眼鏡に秘密が満載の魔女ちゃん! 中二病の主人公に一目ぼれしてしまう!!





▲高い能力を持っているはずなのに、全然働かないニート賢者さんも登場。

「RPGの人々~ハロー!! クソゲーワールド~」商品情報……2014年2月15日



格闘ゲーマーのためのエッセ漫画登場!!

僕らが格闘ゲームに夢中だった頃

一番好きな格ゲー



コミュニケーションノート



大画面バーチャ



[IKa]
アルカディア読者諸氏には「えすえぬ家の人々」、「かくげいぶ!」でおなじみの新感覚へたれ系絵描き。

[タカトウアユミ]
かわいい絵柄からは想像もつかないような起承転結を乱発するすごい人。自画像の正体はひよこらしい。

[椿見らんま]
一カ月に数十ページの作画をやすやすとこなすアンソロジーコミック界四天王の一人。よく見るとすげえ絵がうまい。

『僕らが格闘ゲームに夢中だった頃』は大絶賛発売中です……!!

NEOGEOがほしい



［なるあすく］
著書に「ナン様とレン」(一迅社刊)。など「武蔵くんと村山さんは付き合ってみた」をGANMA!(コミックスマート提供)にて連載中。

新声社爆破



［森しんじ］
四コマで長文を読ませ切る卓越したレイアウトテクニックのギャグ作家。必笑度はナンバーワン。

徹夜でGO!



［藤丸あお］
「WARNING!!ダライアスさん」でおなじみの超絶技巧派漫画家。いつ何時でも練りに練られたギャグに定評あり!

格芸新聞

格ゲーエッセイアンソロジーコミック、爆誕!!

エッセイアンソロジーコミック「僕らが格闘ゲームに夢中だった頃」格闘ゲームファンなら涙無しでは読めないエピソードが満載!
ゲーセンノート、待ちハメ論争、予約コイン、ゲーメスト……。カバーイラストには「ハイスコアガール」の押切蓮介、コミックはアルカディア本誌に連載しているIKaや藤丸あおなど実力派作家が勢ぞろい!! 大絶賛発売中の本書、まだお手に取っていない方はぜひご一読を……!!



押切蓮介先生のイラストが目印!! 今すぐ書店へ急げ!!



4コマ漫画だけでなく、随所に懐かしのエピソードが多数登場! ゲーマーなら見逃せない!!



「僕らが格闘ゲームに夢中だった頃」商品情報……

ハイスコア全国集計

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

2013年10月20日時点の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
Do Not Fall	TOUR1	921,400	土嚢	ALL 爺さん	個人申請 NOVAステーション（愛知）
	TOUR2	1,711,800	KMB	ALL 爺さん	個人申請 NOVAステーション（愛知）
	TOUR3	2,403,000	キメラビースト（ロケテ）	ALL 爺さん	個人申請 NOVAステーション（愛知）
カラドリウスAC	アーケード・アレックス・カスタマイズあり	93,583,970	AFO	ALL ノーミス	個人申請 GAME'S WiLL 一乗寺店（京都）
	アーケード・ケイ・カスタマイズあり	93,630,199	AFO	ALL ノーミス	個人申請 GAME'S WiLL 一乗寺店（京都）
	アーケード・マリア・カスタマイズあり	93,757,940	AFO	ALL ノーミス	個人申請 GAME'S WiLL 一乗寺店（京都）
	アーケード・ソフィア・カスタマイズあり	93,458,468	KTN ソフィアさん♥	ALL ノーミス ミッション100%×2回 アイテム1UP×3回	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	アーケード・カラドリウス・カスタマイズあり	93,664,698	AFO	ALL ノーミス	個人申請 GAME'S WiLL 一乗寺店（京都）
	アーケード・ケイ・カスタマイズなし	84,264,657	コッシ〜@夜羅鶏白	ALL	個人申請 キャッツアイ町田店（東京）
	アーケード・ソフィア・カスタマイズなし	87,271,717	KTN ソフィアさんは巫女属性♥	ALL ノーミス 残B×1 ミッション100%×0回	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	アーケード・リリスの悪夢・カスタマイズなし	82,751,645	KTN リリスの絵はAC版の方が良い	ALL ALLしただけ	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	アーケード・カラドリウス・カスタマイズなし	71,639,804	ドガクマン	ALL	えの木（高知）
	オリジナル・アレックス・カスタマイズあり	60,771,920	ながたくん（´・ω・`）	ALL	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	オリジナル・ケイ・カスタマイズあり	60,866,780	ながたくん（´・ω・`）	ALL	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	オリジナル・マリア・カスタマイズあり	61,049,100	ながたくん（´・ω・`）	ALL	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	オリジナル・ソフィア・カスタマイズあり	61,006,709	メロンおじさん	ALL ノーミス	スポラ九品寺（熊本）
	オリジナル・リリスの悪夢・カスタマイズあり	60,714,209	ながたくん（´・ω・`）	ALL	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	オリジナル・カラドリウス・カスタマイズあり	60,975,240	ながたくん（´・ω・`）	ALL	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	オリジナル・ケイ・カスタマイズなし	57,734,849	ながたおう（´・ω・`）そに子	ALL	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
ファントムブレイカー アナザーコード		6,358,500	そうかP	ALL インフィニティ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
Crimzon Clover for NESiCAxLive	BOOST・TYPE-Ⅲ	6,049,245,520	SOGO	ALL 残3	個人申請 Hey（東京）
	ORIGINAL・TYPE-Ⅱ	6,791,104,719,270	膝に松ぼっくりを受けたRET	ALL 残4	個人申請 Hey（東京）
	TIME ATTACK・TYPE-Ⅱ	100,531,940	KDK-TAKEYUKI	A0LL ノーミス Ver.1.02	Game in えびせん（東京）
	UNLIMITED・TYPE-Ⅰ	4,375,889,683,610	セルディア	ALL	個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道）
	UNLIMITED・TYPE-Ⅱ	4,168,267,860,480	セルディア	ALL	個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道）
	UNLIMITED・TYPE-Ⅲ	3,524,257,284,610	セルディア	ALL	個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道）
ザ・キング・オブ・ファイターズ XIII CLIMAX		6,729,100	そうかP	ALL ケンスウ・カラテ・大門	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
P4U		8,168,200	ありません　AAZ	ALL	えの木（高知）
ザ・ランブルフィッシュ 2 for NESiCAxLive	ガーネット	1,342,620	坂本産婦人科	ALL	えの木（高知）
	シェリル	1,357,200	Y-S	ALL	えの木（高知）
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	外伝 Wゾーン	225,154,400	STT㊕	ALL ノーミス P-S-W	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	セカンド Lゾーン	182,348,760	WHM（白モンク）	ALL C-G-L	個人申請 スペースシャトル塩釜口店（愛知）
	フォーミュラ Kゾーン	228,405,200	ねこび	ALL ルート C-F-K	個人申請 AM PIA 川口店（埼玉）
怒首領蜂最大往生	タイプC・ショット・陽蜂	1,263,877,671,351	KFI-SKY	ALL-陽 残×2 ボム×3 オートボムON	個人申請 ハイテクランドセガミスト2（大阪）
ランボー		1,849,800	MAI_Revive	ALL 2P側 残りライフ3	個人申請 楽市楽座イオンモール八幡東店（福岡）
D.D.クルー	4Pバージョン ガンホー	408	KDK-TAKEYUKI	ALL 連同付 4Pバージョン ガンホー	グッデイ21（東京）
空牙	シルフ	4,967,490	シエンタ@UGF	2周ALL シルフ 連付	Game in えびせん（東京）
グレート魔法大作戦	カルテ	91,665,680	ACR	ALL お宝108/108	個人申請 立川ゲームオスロー第5店（東京）
	ソロバン	98,088,360	Clover-TAC	ALL 108/108	Game in えびせん（東京）
戦国ブレード	アイン	2,453,600	猫一匹わんちゃん	全2周クリア ショット連付 クリア時残機×0	個人申請 BIG WAVE 伊丹店（兵庫）
デイトナUSA2 パワーエディション	中級	2'44"772	IA@途方もない孤独を抱えた少女	HARD車：レースモード（最終打ち止め形）	個人申請 クラブセガ秋葉原新館（東京）
ドラゴンブレイズ	クエイド	4,214,300	CYS-SAK(37mania)@有難う	ALL 連付 2-6デスナイト地帯で2ボム SY丸稼に稼ぐ	ゲーム BOX.Q2（愛知）

ハイスコア通信

●マットマウス鹿島田・新川崎店、店舗スペースを大幅拡大移転オープンしました。今後も多種タイトルをそろえご来店お待ちしております。**（マットマウス鹿島田・新川崎店／神奈川）**　●カートマン、IZK、えび店長、カートマン、マスクドJ.T、ずば、カートマンの各氏、ご来店ありがとうございます。この号が出るころ、えの木の最終形態始まります（Instagram♥2いいね！）**（えの木／高知）**

新たに追加・変更されるルール

Crimzon Clover for NESiCAxLive

2013年11月7日にVer.1.03が配信されましたが、従来のVer.1.02と合同集計とします。ルールや工場出荷設定の追加や変更はありません。

P4U2

2013年12月19日に配信されるVer.1.01を対象とします。部門はスコアアタックモードの難度別とし、【SAFETY】、【EASY】、【NORMAL】、【HARD】、【RISKY】5部門で集計します。使用キャラクター、モード、コースは問いません。

［工場出荷設定　CPU ROUND MATCH：2ROUND MATCH、ROUND TIME：99］

各種ネットワーク配信タイトルについて

NESiCAxLive、ALL.Net P-ras MULTIなどで配信されているタイトルは、アップデートによりゲーム内容が変更される場合があります。それに伴った集計ルールに変更がある際は、本誌公式サイト（http://www.arcadiamagazine.com/）やブログ（http://www.famitsu.com/blog/arcadia/）等で告知します。

次号の集計

●締切について：2014年1月分の集計では2014年1月19日までに出たスコア（9月19日消印有効）、2月分は2月16日までに出たスコア（2月19日消印有効）を対象とします。
●申請ついて：「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

2013年11月17日時点の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
Do Not Fall	TOUR1	921,800	KMB＠開店記念	ALL	マットマウス鹿島田新川崎店（神奈川）
	TOUR2	1,714,300	KMB＠開店記念	ALL	マットマウス鹿島田新川崎店（神奈川）
	TOUR3	2,406,600	キメにょん	ALL 爺	個人申請 NOVAステーション（愛知）
カオスコード ニューサインオブカタストロフィー Ver.1.03		7,591,300	そうかなP	ALL ALLパーフェクト クドゥラック	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
カラドリウスAC	アーケード・アレックス・カスタマイズあり	93,871,380	AFO	ALL ノーミス	個人申請 GAME'S WiLL一乗寺店（京都）
	アーケード・ケイ・カスタマイズあり	93,836,440	AFO	ALL ノーミス	個人申請 GAME'S WiLL一乗寺店（京都）
	アーケード・マリア・カスタマイズあり	93,776,589	メロンおじさん	ALL ノーミス 及第点	スポラ九品寺（熊本）
	アーケード・ソフィア・カスタマイズあり	94,066,099	KTN 愛よ。by悪ほむ様～	ALL ノーミス ミッション100%×2回 アイテム1up×3回	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	アーケード・リリスの悪夢・カスタマイズあり	92,450,709	太菱＠ランキング画面前でリセットやめれ	ALL	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	アーケード・カラドリウス・カスタマイズあり	94,040,610	AFO	ALL ノーミス	個人申請 GAME'S WiLL一乗寺店（京都）
	アーケード・ケイ・カスタマイズなし	86,965,237	ドガクマン	ALL	えの木（高知）
	オリジナル・マリア・カスタマイズあり	61,182,650	メロンおじさん	ALL ノーミス 残念無念	スポラ九品寺（熊本）
	オリジナル・ソフィア・カスタマイズあり	61,199,729	メロンおじさん	ALL ノーミス 及第点	スポラ九品寺（熊本）
	オリジナル・アレックス・カスタマイズなし	31,143,528	KHK	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	オリジナル・リリスの悪夢・カスタマイズなし	39,572,658	KHK	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ファントムブレイカー アナザーコード		6,456,170	そうかP（仮）	ALL インフィニティ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
Crimzon Clover for NESiCAxLive	ORIGINAL・TYPE-Ⅱ	6,793,384,429,110	RET＠くりむぞんはあと様	ALL 残×3 ver1.03	Game in えびせん（東京）
	TIME ATTACK・TYPE-Ⅲ	99,238,330	えび店長	ALL ノーミス ver1.03	Game in えびせん（東京）
	TIME ATTACK・TYPE-Z	104,842,250	ジャスティスメン	ALL ノーミス ver1.03	Game in えびせん（東京）
	UNLIMITED・TYPE-Z	7,380,505,033,090	J「教科書が古い！」…古くてすみません	ALL 残×5 ver1.03	Game in えびせん（東京）
ザ・キング・オブ・ファイターズⅩⅢ CLIMAX		7,086,400	そうかなP	ALL ケンスウ、カラテ、ダイモン	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	外伝Iゾーン	183,806,750	T^3-TBC	ALL ADI	個人申請 ROUND1スタジアム札幌北21条店（北海道）
	セカンドHゾーン	161,707,700	A.BOY	ALL	個人申請 G-palaあべの（大阪）
	セカンドYゾーン	143,575,610	T^3-CYR-ATS	ALL QUY	個人申請 ROUND1スタジアム札幌北21条店（北海道）
デススマイルズ メガブラックレーベル	サキュラ	12,894,776,594	0	ALL	マットマウス鹿島田新川崎店（神奈川）
怒首領蜂最大往生	タイプC・ショット・陽蜂	1,335,158,382,845	KFI-SKY	ALL-陽 残×1 ボム×3 オートボムON	個人申請 ハイテクランドセガミスト2（大阪）
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプA・パワー	1,712,359,561,822	TAB-T.N	点滅ALL	個人申請 ゲームエース南八幡（千葉）
	タイプB・パワー	2,087,721,951,067	TAB-T.N	点滅ALL	個人申請 ゲームエース南八幡（千葉）
	タイプC・パワー	1,324,187,157,475	ATT＠やらかしすぎなごむ	点滅ALL 残0	個人申請 楽遊楽座（岡山）
虫姫さまふたりブラックレーベル	オリジナル・パルム	4,290,832,872	だるるん＠カシマウスもよろしく！	ALL 残5 ボム2	マットマウス鹿島田新川崎店（神奈川）
64番街		2,229,802	hamami in 田代島	ALL リック ファンタズム×2 連付 A+B同付	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
D.D.クルー	2Pバージョン F.F	411	hamami	ALL 2Pver. F.F 連付 残×1	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	2Pバージョン キング	411	hamami	ALL 2Pver. キング 連付 残×0	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	2Pバージョン バスター	412	hamami	ALL 2Pver. バスター 連付 残×0	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	2Pバージョン ガンホー	413	hamami	ALL ガンホー 連付 残×1	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
空牙	シルフ	5,002,640	シエンタ＠UGF	2周ALL ノーミス シルフ 連付	Game in えびせん（東京）
グレート魔法大作戦	カルテ	91,823,440	ACR	ALL お宝108/108	個人申請 立川ゲームオスロー第5店（東京）
	ミヤモト	98,233,830	SOF-WTN	ALL	Game in えびせん（東京）
極上パロディウス	ひかる	5,150,500	大台達成!みっしー	ALL 連付	個人申請 BIG WAVE伊丹店（兵庫）
戦国ブレード	アイン	2,468,700	じぇじぇ J.G.K-あまちゃん集団阪神	全2周クリア ショットボタン連付 クリア時残機×0	個人申請 BIG WAVE伊丹店（兵庫）
出たな!!ツインビー		4,716,150	ヘルニアM.B	2周ALL 連付	Game in えびせん（東京）
ドラグーンマイト		2,132,000	KDK-TAKEYUKI	ALL 連同付 オールP レイラ シングルモード	グッデイ21（東京）
ドラゴンブレイズ	イアン	4,170,600	CYS-SAK（37mania）＠寝不足	ALL 連付 連未使用	ゲームBOX.Q2（愛知）
ナムコクラシックコレクションVol.1	マッピーオリジナル	497,890	Y.F	ALL ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
魔法大作戦	チッタ	3,844,250	戦国人	2周ALL 連付 1周200.6万 残6	個人申請 プレイランドエフワンR（宮城）
メタフォックス		3,330,000	UMC（ふなっ狐）	ALL 連付	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）

GET THE TOP SCORE!!

■『カラドリウスAC』は部門数が多いことがあり、2カ月連続で多数の申請がありました。10月時点では隠しオブジェクトであるソルの得点の規則性が公表されていなかったため、申請スコアにバラつきがありましたが、11月時点では接戦が展開されました。本作の稼ぎの基本は倍率上げ。エレメントシュートで倍率を上げてノーミスを維持するのが鉄則です。カスタマイズありの部門では、エレメントシュートは通常ショットを同時発射しないものを選択するのがセオリーで、現状では土A、風Cあたりが人気のようです。スコアを大きく伸ばせるポイントがあまり無いゲームなので、今後はエレメントシュートの使い方以外にも撃破率やチップ、ボム使用数などの細かい要素を詰めていくことになるでしょう。

■『Crimzon Clover for NESiCAxLive』は10月集計分でUNLIMITED MODEが大躍進。このモードではダブルブレイクの回数をどれだけ増やせるかが重要です。ロックオンシュートフラッシュの使用パターンを詰め、敵弾を効率良くアイテムに変える必要があります。

■『怒首領蜂最大往生』はタイプC・ショットでも素点フローが起こせることが実証されてから競争が激化中。

■NESiCAxLive版の配信が始まった『ザ・キング・オブ・ファイターズⅩⅢ CLIMAX』ですが、方針はCLIMAXの前のバージョンから一貫して変わらず、ターゲットアクションをこなしてゲージを溜め、醒眼・仙氣発動で稼ぎます。

■『魔法大作戦』（チッタ）は1周目4ボスを時間切れで逃してしまい58,000落ち。驚くことにまだ伸びそうです。

■『グレート魔法大作戦』はソロバン、ミヤモトはカンストが間近に迫っています。果たして快挙なるか？　カルテは道中の通常アイテム回収ミスを減らし、最終面ボスラッシュ以降の精度を上げて、スコアアップを目指すとのことでした。

■23年ぶりの更新となる『メタフォックス』は非常にシンプルなゲームであり、また基板の出回りが良くなかったため、長期間にわたって申請が無かったタイトルです。稼ぎは道中で敵の発射するミサイルを撃つ、ボス戦で粘って復活砲台を倒す等のシンプルなもの。20年越しの更新タイトルは、ほかにもジャレコのベルトアクション『64番街』、データイースのシューティング『空牙』（シルフ）があります。『空牙』は他部門の伸びにも期待したいところです。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2012@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

EDITOR's NOTE

●『パズドラ』のロケテストが始まりましたが、凄い人気かつ、高ランカーが飛び付いているということで、スマフォからゲームセンターへの誘致というものが、うまく機能する手ごたえあった感じでしょうか。競い合いはアケゲーマーのお家芸ですから、熱い闘いが繰り広げられそうですね。（杉田）

●ついに……「おなら体操」が修正対象に（泣）。少々厳しい環境になりそうですが、ようやく☆が100を超えたので、2014年も頑張って踊ります。年明けも生祭SP、阿修羅決勝など、『戦国大戦』を追いかけ続けますので、来年もアルカディア&戦国大戦界をよろしくお願いします!（シンドウ）

●金剛も『LoVⅢ』特集デース! あれ? なんか違うっぽい? アリダリで不安定なプレイを重ね、勝率5割を切ってしまいました。よーし、今号の特集読んで頑張るぞ! なんて気になれる記事満載です（自画自賛）。SPカードの読プレもあるので、感想と併せて応募してくださいね!（しもでん提督）

●2013年、今年もゲーセンに通い詰める一年でした。特に『LoVⅢ』は『ビルダー』と同じくらい、ハマっております。来年もプレイしまくる! そうそう『ビルダー』。今年のクリスマスもバーニィ・ザクⅡ改の単機でリボコロに出撃。オマエのことはずっと忘れないから!（ポケットの中のイレイザー）

●自主的に「ゲーセン近くを通ったら立ち寄ろう」期間を設けてみた。クッソ寒い中、ゲーセンに入ると「あったけぇ……」ってなるんだけど、着込んでいるせいかすぐ暑くなるんだよね。かといって店内が寒いのも困るし、簡単に解決できる方法は無いもんだろうか。（妖怪すぐ風邪引く老人itakyo）

●いいね～、しびれるね～、ありがとね。というわけでカプコンカップ視聴しましたが熱かったですね。sako氏が『スパⅣ』で優勝した瞬間ガッツポーズをしましたが、あんなにカッコいい画はなかなか見られませんよ。続編の『ウルⅣ』でもプロゲーマーの面々の活躍に期待!（スーパーテラダ様）

●格闘ゲームエッセイコミック「僕らが格闘ゲームに夢中だった頃」が好評のようで感謝! まだお手に取っていない方はぜひご一読を! また幸宮チノ先生のWEB版連載「RPGの人々 ～ハロー!! クソゲーワールド～」も1月14日に単行本発売予定! RPGあるある&墜落日記をお楽しみください!!(松D)

●『ウルⅣ』のロケテは平日の朝から大行列で、皆このゲームが大好きなんだなとうれしく思いました。そして噂によれば最後の追加キャラは女性という情報も出ているようですね。元イングリッド使いのぼくが本気を出す日が近づいてきた予感がします。(第六駆逐隊隊長伝説のオタク)

STAFF

■編集主幹　浜村弘一　■発行人　青柳昌行　■編集人　坂本 武郎
■編集長　杉田 哲朗　■副編集長　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭／松浦 大輔／新藤 剛／中村 翔／寺田 智
■編集協力（五十音順）　age／ADL／飛鳥／伊勢猫／ウメハラ／H.H／HSY／げっつ☆先生／JOKER／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／ちくわ／伝説のオタク／トキノ／TORI／のどぐろ／バンビ／凡／pet／魔法のランプ／マンモス丸谷／よるよる
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光
■イラスト・漫画家（五十音順）　天野シロ／IKa／いちみやひろし／今井神／げっつ☆先生／トキノ／TORI／結川カズノ／幸宮チノ
■マーケティング企画局　高津 利浩／堂前 秀隆／福島 慶総／梅田 拓実／片岡 秀行
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／梅山 達夫／青木 宏行
■宣伝部　池田 敦子／浅川 貴之
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局　木村 英紀／兎束 龍憲／請地 良介／今井 達弘
■編集総務ほか　原 正典／渡辺 千恵子／山内 ユリコ
■編集委員　酒井慶太／相沢浩仁

『アルカディア』電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。
■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。
■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。
■電子版には、特殊付録（DVD・各種シリアルコード、カードなど）が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。
■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

本誌ならびに付録に関するご質問とお問い合わせ

本誌ならびに付録に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

to the reader

NOTICE —次号予告—

次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

カードゲーム新情報&攻略をお届け!

WORLD CLUB Champion Football 2012-2013

戦国大戦 -1590 葵 関八州に起つ-

LORD of VERMILION Ⅲ

NEXT NUMBER 162は

2014年2月28日(金)発売予定

ライター募集中!!

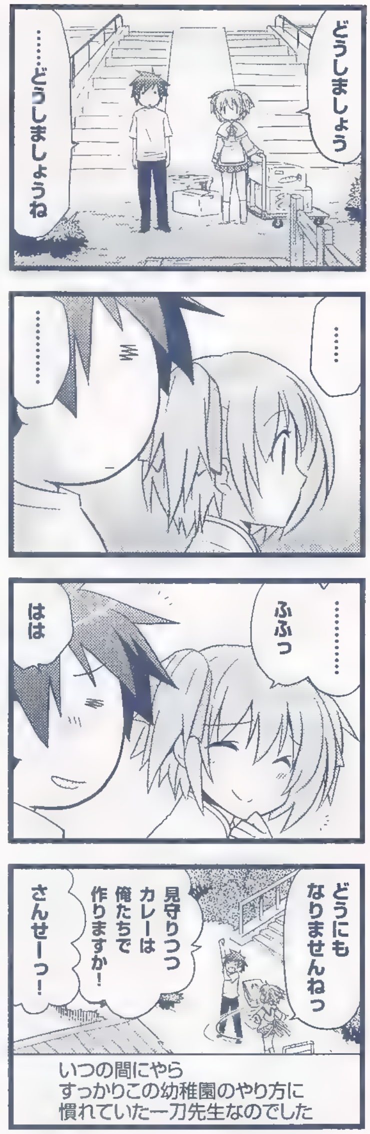
アルカディア編集部では本誌及び各種ムックの原稿を書いていただけるライターを募集しております。

■募集要項　編集やライターなど実務経験のある方や編集知識をお持ちの方、アーケードゲームに造詣が深い方、実力次第では未経験者も歓迎致します。
■必要書類　①履歴書（PCのメールアドレスを明記してください）②自由課題（ゲームの紹介文や攻略情報、コラム、企画など　形式は自由）

必要書類を各種ファイル形式にて以下のアドレスまでお送りください。
arcadia-contact@arcadiamagazine.com
応募から2カ月が過ぎても編集部から連絡が無い場合は不採用となりますのでご了承ください。

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitter アカウント
http://twitter.com/arcadiamag

アルカディア2月号 [No.161]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.161
第15巻 第11号 通巻第161号 平成25年12月27日発行・発売（偶数月1回30日発行・発売）
雑誌11447-02
■発行　株式会社 KADOKAWA 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3　03-3238-8521(営業)
■企画・編集／エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555(ナビダイアル)



CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿　猛者通信
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

各コーナーへの投稿締め切り
4月号／1月16日（木）必着
6月号／3月17日（月）必着
8月号／5月16日（金）必着
※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!



羽生十兵衛、ついにその力を覚醒させる……!?




龍眼
開眼!!!



剣の道ならお主の
血が覚えておる!!
徳川将軍家の剣術師範
を勤めあげた
柳生新陰流の奥義
を見せてやれ!!!
うっ
うわあああああああッ
さあ
目を覚ませ!!
我が子孫よ!!


まさか…!!
ご先祖様…?
お主の言った其れこそ正に柳生の剣の理念…!!
剣は大死一番の境地に大活するもの…!!
……
左様
現代語でお願い
うんちょっといみわかんない
エエエエエ!!?
えーと…
『超ピンチなほど強くなれるんじゃね』?!
あなるほど
でも…あたし剣道なんてしたことないし…
案ずるな! あっじゃない ワンチャンあるからマジで!!
あもう現代語いいです
エー 超ジコチューなんですけど
——




なんかもう…かゆくなってきた…
はっ
はっ
早く
早くあいつを倒してこの眼帯を取らないと……!!
あの…
大丈夫?
!
手加減なんていらない!!
勝ちたいからって素人指名するなんて…度量の小さいこんな奴に…
負けたくない!!!
よく言った!!


きゃあっ!!
何?
この眼帯付ければ強くなれるんじゃなかったの?!
速すぎて…
あぐッ


剣豪学園
羽生十兵衛
対!!!
雲井高校
鬼小島大志
ドァァァァ
大将戦
始めッ!!!
再試合…
受けていただき
感謝します
なあに
構いませんよ
不戦勝よりは
カッコつくからな
いくらこの学園の生徒でも
まだ剣道の授業も
受けてない素人だ
負けるはずはねえ…!!


!
おおッ
じゅうべえ!!


やっぱりやる!!!
あたしはあんたを倒す!!!
召還!剣豪学園
今井神


じゃあ…
あたしが剣道素人だって知ってて大将に指名したの？
ご…ごめん
でも顧問には逆らえないんだ…
貸して!!

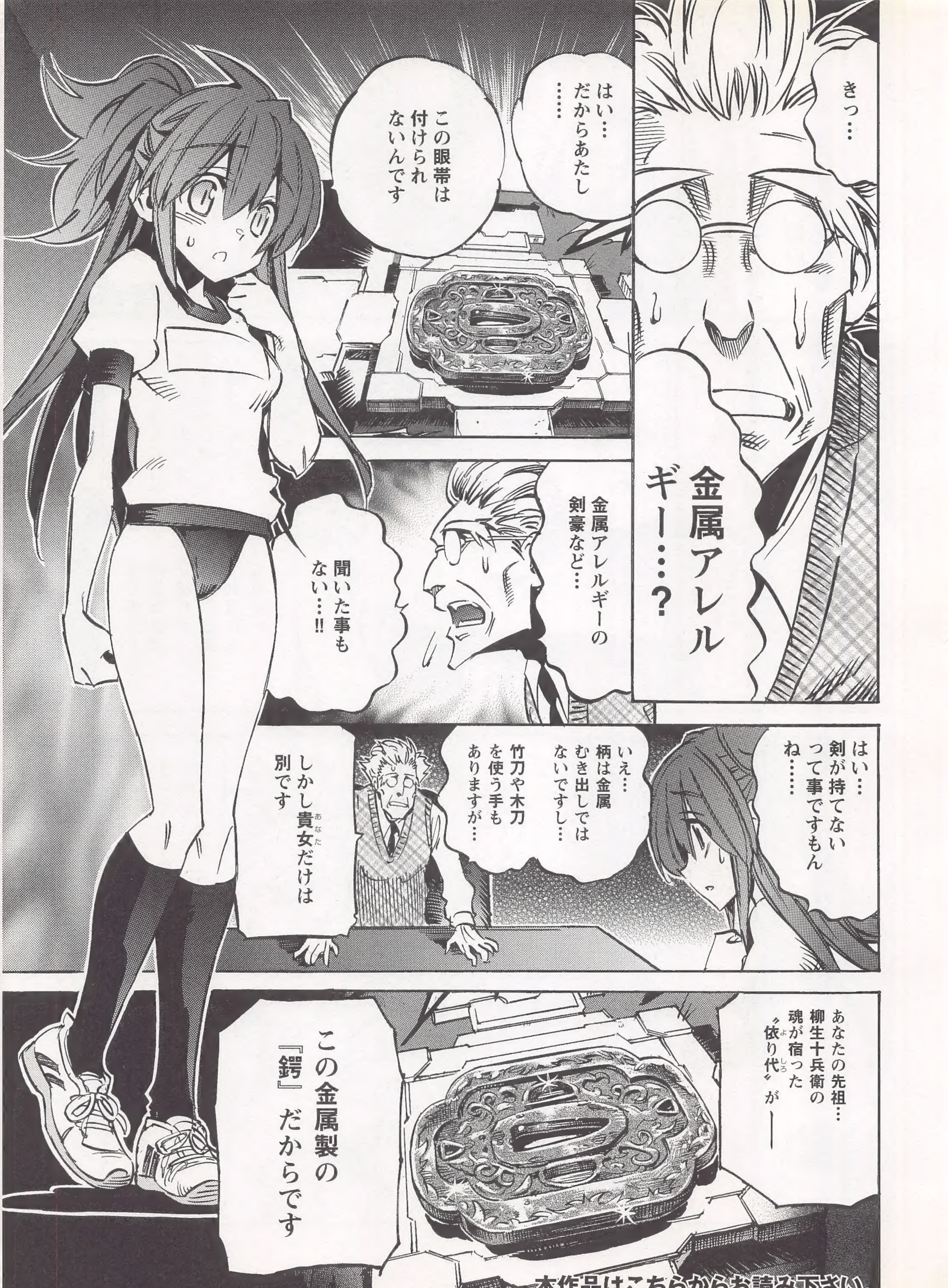

あの…
ごめん…
え？
何が？
君が剣道なんてやった事がないって言ってたから…指名しちゃったんだ…
！
でも棄権してくれて良かった…
怪我させたくないから…
…………!!



四勝一敗で剣豪学園勝利!!一同礼!!
ありがとうございました!!
ヘッヘッヘ…あぶねえあぶねえおめえのおかげでなんとか一勝できたぜ！
……
気にしないでねウチの勝ちだから！
ドントマイン！
あ…ありがと…
あたし…戦わずに負けたんだ…
だけどやった事のないことで負けたって…別に悔しくないよね…大ケガするかもしれないし…


しかもこの眼帯こそ…
貴方の『龍眼』を目覚めさせるトリガー…！
ほんの少しだけでも目にあてがってみるわけにはいきませんか？
もしあなたが柳生新陰流を継げば…最強の剣豪になれるかもしれない…
ごめんなさい…無理なんです
………
わかりました 仕方がありません
あなたを危険にさらすわけにはいかない…
では大将戦は中止ということで…
雲井高校には伝えておきます
はい…

柳生の末裔、十兵衛には意外な弱点があ……!!



本作品はこちらからお読み下さい。

アルカディアが贈る書籍、ムック、コミック発売中!!



©Nanase Aoi　©SNK PLAYMORE「サムライスピリッツ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

七瀬葵20周年記念 アニバーサリーコレクション

「festa!」

イラストレーター「七瀬葵」先生の活動歴20周年を記念した書籍が登場!!　七瀬先生の過去から現在、そして未来への活動を示す本書は資料的価値も満点!! みつみ美里先生のゲスト原稿などに加え秘蔵イラスト＆インタビュー満載でお届けする永久保存版の一冊！　デビューコミックなどの再録もあるぞ！

2014年2月発売予定!

定価 2800円(+税)



©幸宮チノ／あおいふみ

幸宮チノが贈る、中二病勇者のクソゲー漫遊記!

ファミ通クリアコミックス

RPGの人々 ～ハロー!! クソゲーワールド～

ひょんなことからRPG世界におちた中二病の主人公が、クソゲー世界を冒険する！　回復が使えない僧侶、詠唱が長過ぎる魔女、戦う気がない賢者を引き連れて、数々のクエストに挑戦する。アルカディアおよびアルカディアブログ、アルカディアツイッターなどで連載される幸宮チノの最新作の単行本化。JRPGファンのみならずウメハラ氏の格言やシューティングゲームネタなどアーケードゲームファンも思わず唸るようなネタも取り入れられたスラップスティックファンタジー。

2014年2月15日発売予定!

定価 950円(+税)



©SEGA

「戦国大戦界」スペシャルファンムック第五弾

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.103

戦国大戦界 大祭 第五陣

人気シリーズ第五弾が好評発売中!! 特別付録はアニメ「まおゆう魔王勇者」より【EX】今井宗久！『戦国大戦』ファン必見の内容をお楽しみに！

好評発売中!

価格 1680円(税込)



キミのノスタルジックを呼び起こす!?

僕らが 格闘ゲームに 夢中だった頃

1990年代、格闘ゲームブームの嵐吹き荒れる青春を駆け抜けた俺たちのエッセイアンソロジーコミック集発売中!! その面白さを、たしかみてみろッ!!

好評発売中!

定価 950円(+税)



©TAITO CORP.1986,2011 ALL RIGHTS RESERVED.
©藤丸あお

ダライアスシリーズを擬人化したマニアックでかわいい4コマ漫画!!

ファミ通クリアコミックス

WARNING!! ダライアスさん

かわいい姿とは裏腹に、超絶マニアックなネタ満載でお送りするダライアスコミックの決定版が発売中!!　人気の艦隊娘をも先取りした本作、これは伝説になる!?

好評発売中!

定価 950円(+税)



©TAITO CORP.1986,2013

ダライアスシリーズの集大成 公式設定資料集発売中!

DARIUS ODYSSEY 公式設定資料集

ダライアスシリーズの集大成といえる公式設定資料集が発売中!!　ダライアスの歴史がこの一冊にすべて集約。ファン必携のアイテム間違い無し！

好評発売中!

定価 2000円(+税)

※記載している内容や画像はすべて予定です。
実際の製品と異なる場合があります。

エンターブレイン総合サイト
http://www.enterbrain.co.jp/
通販サイト ebten（エビテン）
http://enten.jp/eb-store/

エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
☎0570-060-555（代表）

カスタマーサポート
☎0570-060-555（土日祝祭日を除く12:00～17:00）
E-mail : support@ml.enterbrain.co.jp

いつでも！どこからでも！ エビテンでお買い物!!

携帯電話でQRコードを読み取って即アクセス!



情報専門誌 アルカディア ARCADIA 2月号 161
発行/株式会社 KADOKAWA 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03-3238-8521(営業)
企画・編集/エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(ナビダイヤル)
●特別定価1,380円 本体1,314円

Printed in Japan 凸版印刷

KADOKAWA enterbrain

雑誌 11447-02

4910114470247
01314